昭和63年9月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第9号通巻24号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可



月刊

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

夏休みだ！攻略目標3本立て!!

地獄めぐり コツをつかめ！ 地獄ツアーは爽快ソウカイ

ベラボーマン 人気うなぎ登り めざせ1コインクリア

グラディウスII どこからでも復活できる 1周目クリアー！

なんでもあるぞ！攻略
獣王記／迷宮島／リングの王者／お雀子ハイスクール

のってるぜ！ ニューゲーム勢ぞろい

大迫力！ カプコンCPシステム第1作

ロストワールド

4年に1度の…
ハイパースポーツ・スペシャル／きたぞ！ カプコンの挑戦 **大魔界村**

コミカルシューティング
中華大仙／ぐーんとパワーアップ **ギャラクシーフォースII**

パスワードが鍵！
魔魁伝説／ん？ チャンバラゲーム **武田信玄**

魔球がうなる！
スタジアムヒーロー

航空大決戦！
スカイソルジャー

ファンタジーゲームの決定版!!
メルヘンメイズ

緊急特報 セガ体感ゲーム第9弾
パワードリフト

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
パロゲーコミック



1988 9

ぜんじの集中講座
おもしろいゲームってなんなんだ!?

定価480円

お雀子ハイスクール

™

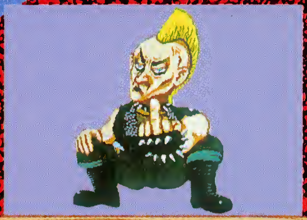
© 1988 V-SYSTEM

ちょっとロールプレイングな麻雀ゲーム！



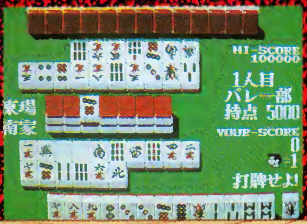
会心の麻雀仙人

1UPのチャンスが……



痛恨の高校生

ムムム、強そう……
逃げられるか!!



なんと新ルール



はぐれアイドル歌手



あなたはこの学園に平和と真実を取り戻すためにやってきた勇敢な雀士です。

邪悪なスポーツクラブを倒し、最後の敵を打ち破れ!! 最後の扉に秘密が…。

=0になるまでプレーできます。痛恨の満貫に注意!!

ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

プログラマー キャラクター達の生みの親。コミカル&リアルに刺激的な画面をバンバン創ろう。

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②アニメーター
＊①②はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（OSのアッセンブルのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。
【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回 手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9：30〜18：00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。
＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分

【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資本金／1000万円 年商4億283万円（62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他 事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

プロ・アマ問いません。

■企画応募説明

●あなたの夢を形にしてお送り下さい。●書式は自由。オリジナルに限ります。●採用分に関しては当社規定により報酬を差し上げます。●なお応募の書類等は返却できませんのであらかじめ御了承下さい。

アニメーター テレビゲームの中枢部。頭をひとひねりもふたひねりもして、傑作を創ろう。

SYSTEM V

ビデオシステム株式会社

〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

緊急特報！

迫力の体感マシーン!!

パワードリフト



セガ体感ゲームの新作が出るぞ。
今度はバギー形式のドライブゲームだ。

セガからまた新たに体感ゲームが発売されます。今回の体感ゲームは「パワードリフト」という4輪のバギーカーのレースシミュレーションゲームです。
このゲームの特徴は、なんといってもそのグラフィックでしょう。セガが長年つちかってきた技術を結集したリアルグラフィックを楽しんで下さい。

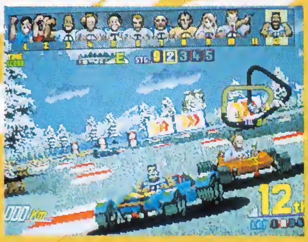
コースは選択 全5コースだ

コースは選択制でA〜Eまでの5コースがあり、さらに各コース5つのサーキットで構成されています。
3位以内に入賞すれば、次のサーキットへ進すことができます。そして、5ステージを終了するとゲームオーバーになります。
1サーキットは4周で競うことになり、ゲームスタートの前に好きなキャラクターを12人の中から選ぶことができます。
また、ゲームの画面中には全体のコースが映し出されていて、プレイヤーがどこを何位で走っているかひと目でわかるよう表示されています。


クリスマスの夜景の中を走る。

立体感もあり リアルな グラフィック

今までのドライブゲームはたいてい前方にしか視点がありませんでした。しかし、この「パワードリフト」はプログラムからすでにX、Y、Zの3軸の回転を同時に行っているため、上下、左右に視点が移動可能になりました。
そのため、前方から追ってくる風景だけではなく、コーナーリングの際の奥行きや画面の横の流れがリアルに表現されています。
さらに、バギーレースならではの立体コース走行中の急坂、パンク、などは実際に近いスリル感があります。
立体コースの中にはポプラ並木の8字コース、岩畳のジェットコースターを思わせるコース、ガードレールのない立体コース等があります。


ツンドラ地帯を走る。

登場人物12人 モヒカン刈もいるぞ

12人のドライバーは、アメリカンコミックから抜け出したようなユニークなキャラクターが揃っています。
登場ドライバーはモヒカン刈、紳士、プロレスラー、コンボイや美女などです。また、これらのキャラクターはレース進行に合わせて笑ったり、泣いたり、怒ったりします。
この「パワードリフト」、7月の末日に発売予定です。この号があなたの手元に届くころにはもう発売されているかもしれませんね。近くのゲームセンターにあったらぜひやりに行って下さい。
（ぜんじ）


岩の坂道を走る。


2輪走行で走る。


立体交差を走る。




並木道を走る。


岩のブリッジをくぐり抜けて走る!!


のどかな景色の中草むらを走る。

夕暮れの中、立体交差の下を走る!! 走る!!

ワールド

鬼だ!! だが負けない

カプコンCPシステム第1作「ロストワールド」はバリバリのシューティングゲーム。グラフィックも鬼のようにすごい。難易度も後半は鬼のようにすごい。この夏一番の目玉商品!! 私魔王が保証する。

まずはルールだ

ルールを説明しましょう。

プレイヤーは、8方向レバーとローリングスイッチで操作します。

プレイヤーはダメージ制になっていて、バイタリティが0になってしまうとゲームオーバーになってしまいます。1943と同じですね。

バイタリティは、敵の弾や体当たりやレーザーなどによる攻撃をくらうと一定量減ります。特に、体当たりとレーザーは普通の弾よりもバイタリティを減らされます。

敵キャラには、ゼニーを持っている者もあり、そのゼニーで一定地点で出現するSHOPでアイテムなどを買うことができます。こちらはブラックドラゴンと同じですね。

ステージ構成は1・2面が横スクロール（斜めスクロールあり)、3面が横＋縦スクロールになっています。この3つの面が1つの世界を形成していて、その世界が全部で3つある訳です。よってステージは全9面ということになります。

面の終わりにはボスが待ち受けていて、一定時間内に倒せばボーナスとしてゼニーがもらえます。一定時間内に倒せないと、ボスは自爆しますが、ボーナスゼニーはもらえません。

ローリングスイッチ ――使いこなしがポイントだ

まず、このゲームの操作の特徴である「ローリングスイッチ」について説明しましょう。

ローリングスイッチは、プレイヤーの撃つ弾の方向を360度、自由に決めることができるというものです。スイッチはローリング（アルカノイドのパドルを操作するのといっしょ）と普通のボタンをたしたものです。

またプレイヤーにはサテライト（サイドアームズのビットみたいなもの）があって、ローリングスイッチを回すとサテライトもプレイヤーのまわりを回ってくれます（公転）。そして、サテライト自体もプレイヤーの弾を撃つ方向に攻撃します（自転）。

ここで、ローリングスイッチを押していない状態でスイッチを回すと、サテライトは公転しながら自転します。逆に押している状態でスイッチをまわすと、サテライトは弾を撃ちながら自転します。この時のサテライトの位置は、固定されたままで公転しません。

サテライトには敵の弾を防ぐ能力があるので（体当たりやレーザーは防げない）うまく固定できればバリアにもなってくれます。

いかに、ローリングスイッチを上手に使いこなして、サテライトをうまく使いこなすかがポイントになることが分かってもらえたでしょうか。

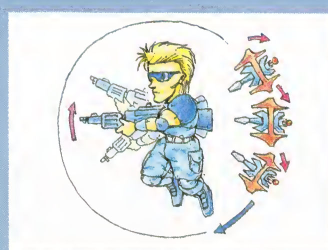


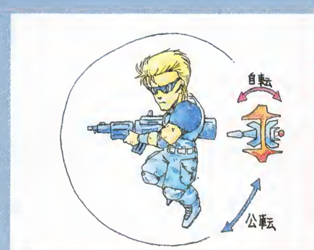
コンパネ。3つの穴ぽこがポイント!?



アップの写真。
ローリングスイッチが大きいのが特徴。







プレイヤーについて ――2人同時プレイが有利

このゲームは、1Pのみでも、2P同時プレイもできます。

1Pは敵を狙いにくいけど、逆に、それさえ克服できれば、連射も激しく弾も遠くに飛ぶので上級者向け。

2Pは弾が3方向に飛ぶので、敵をうまく狙えない人でも使えるということで初心者向け。

ただし、サイドアームズで、1Pのみの時に自機を選べたシステム（?）が、ロストワールドでは無くなっています。

1Pのみでは、とてもじゃあないけど発狂するほど難易度が高い。

やはり、このゲームは、2人同時プレイをお勧めします。2人同時プレイなら、2Pが近くの弱い敵を始末し、1Pが遠くの敵や固い敵を倒すというように分担して互いに協力できるからです。それに2P同時プレイのみのパワーアップ〝オーラスパーク〟が得られるので、2P同時プレイの方が有利といえるでしょう。

LOST WORLD

ロスト



タイトル

お待ちかね ステージ紹介だ

おトクです メガ・クラッシュ

ローリングスイッチをすばやく連打すると、"メガ・クラッシュ"が使えます。メガ・クラッシュを使うと、画面内のザコと弾を消し去ることができます。

ただし、一定量のバイタリティを消費します。それでも大量の弾にぶちあたることを考えれば、メガ・クラッシュを使ったほうがおトクといえるでしょう。

2Pのみのパワーアップ オーラスパーク

1Pと2Pの間に、2人の有り余る闘気(オーラ)が噴き出しスパークします。この現象をオーラスパークといいます。

オーラスパーク発生時にはプレイヤーのノーマルショットはパワーアップします。また、サテライトの中にもパワーアップするものがあります。

SHOPについて ——やっぱり何事もゼニー

SHOPは、1つの面に最低1店は出現します。また、見のがしたり何も買わなかったりした場合はもう一度出現します。

SHOPでは、ゼニーがないと買えませんが、サテライトに関しては下取りをしてくれるので、お金が足りなくても買うことができます。

店から出ると、小型の敵と弾が消滅してくれます。危なくなったら店に飛び込むとよいでしょう。

アイテムに関しては、ブースター（銃の火力がアップする）とライフパック（バイタリティMAXが増す）は絶対必要。

サテライトはたくさん種類がありますが、プレイヤーによって使える武器が異なります。中盤までは、最初のサテライトのままで充分だと思います。しっかりゼニーを貯めて、高いサテライトを一気に買いましょう。

その他、ゼニーに余裕があれば、エリクサー（復活の薬・事実上の1UP）も買いましょう。

1面

ダストワールド(1～5面)

かつて、人族と呼ばれる種族がつくった都市。宇宙で最も急激に発展をとげ、その柔軟な文明は宇宙でも重要な地位を占めていた。

天帝出現後は最後まで彼に抵抗を続け、武神率いるレプティアン侵攻（ダストワールド戦役）の時に滅んだ。

スクラップ等のゴミだけの廃墟となったので、以後ダストワールドと呼ばれる。

最初の面だけに、攻撃は厳しくはない。初めのうちは、ゼニーを回収してSHOPで必要なものを買おう。

後半は地形が入り組んでいて、触れても平気だけど、スクロールに押しつぶされるとダメージを受けてしまう（以後同じ）。

地形はガス管になっていて、壊すと火炎をふく。もちろん火炎に触れるとダメージを受ける。

先に進むと歯車地帯になっている。この歯車は壊せるのでガンガン壊そう。

ボスは「パラメシウム」。8邪悪神の1つ（最終面以外のボスは全て8邪悪神）。ダストワールドの神経系を担っている。自分自身に移動能力はなく、歯車地帯の奥に根をはり、異状がないかどうかを常に観察している。

攻撃としては、念動力で自分の周囲のスクラップを操ることと、体の一部から火の弾を直線的に狙って吐くことぐらいである。

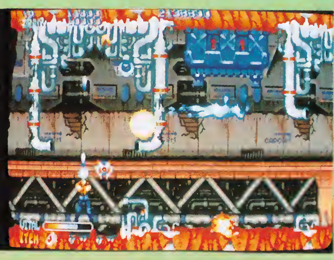
火の弾にさえ気をつけていれば楽勝。

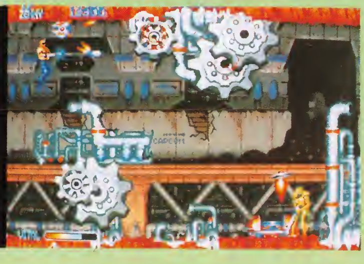


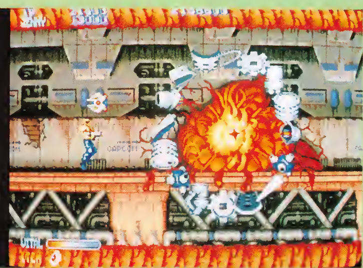
SHOPだ。



これは情報。それにしてもシルフィーはかわいい。


ガス管地帯。青い火が吹き出している。


歯車は壊せる。右下のハッチ・レプティリアンがちゃんと仕事をしている!?


パラメシウムだ。背景にCAPCOMの文字が…。



ボスを倒した時のデモ。きちんと日本語でしゃべってくれます。時間切れだとありません。

2面


またまたハッチ・レプティリアンが仕事をしている。感心感心。


レプティリアン・エリートの集団。動きは早いぞ。

この面もさほど問題はない面なのだが、水中から突然飛び出してくる「ビッグマウス」には要注意。場所を覚えてしまおう。

ボスは「ダストドラゴン」。ダストワールドの奥地の水没地帯に生息しているドラゴン。「ダストワールド戦役」に最も活躍した一族の生き残りだが、今では移動もできない程老いさらばえている。

弱っていても攻撃は強烈で火炎・尾・腕などを使ってくる。

また、口からレプティリアン(ザコ)を生み出してくる。

弱点は心臓なのだが、攻撃する場所が敵の攻撃が集中するので、ヒット&アウェイで攻撃しよう。


ビッグマウスの大群。


かまれると大変だ!!(ダメージを吸われる)


ダストドラゴンだ。心臓を狙え。


火炎攻撃は強烈だ。


レプティリアンを生みだす。

3面


ここは斜めスクロール。


レーザーはくらうとダメージが大きい。早めに壊そう。


何者かが祈りをささげている。

前半は、砲台が多いので撃ちもらさないように。また、レーザー砲台にも要注意。

武神の像が見えたら、ここから縦スクロールに切りかわる。とは言っても、すでにボスのエリアに来ている。画面の横から突然パンチが数回飛んできたら、ボスの「武神」の登場である。

彼は天帝の腕より生まれ、武力を授り、ダストワールドの破壊を命じられた。

今は大神殿に身を隠し、ダ

4面(上)

ピラミッドワールド(4~6面)

ピラミッドワールドは、古代エジプトの神々が住んでいる館である。

沢山の財宝があると言われていて、冒険者があとを絶たない。しかし、誰も生きて帰れたことがないと言うのも周知の事実である。

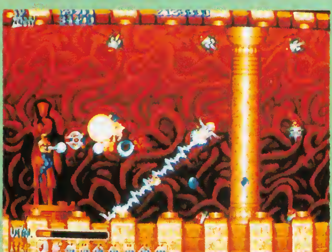
この面は、ルートの取り方によって行く面が決まる。

ピラミッドワールドでは、ザコの「イルム」が弓をばらまくのでうっとおしい。弓に


ビッグガーンは口からレーザーを吐く。


メガ・クラッシュを使った瞬間。


鬼の様な攻撃。
しかし、まだまだ後半にくらべたら…。

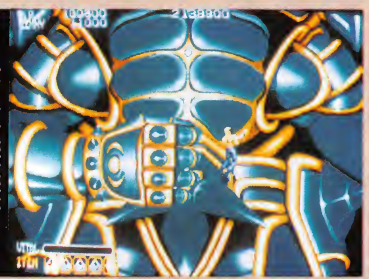

バリアボールのエリア。こいつの中には壊せるものもあるという。

LOST WORLDS

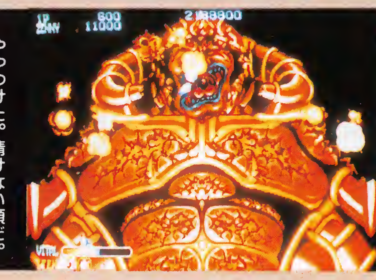
ストワールドの支配をしている。

再生する腕を持ち、どんな傷でも治してしまう不死身の体を持っていて、目からはレーザーを発射する。

こいつの弱点は肩だ。肩を壊せば壊した方向からはパンチがこなくなるので、とにかく一方を壊してしまおう。あとは、不意に飛んでくるレーザーに注意しよう。


パンチが飛ぶ飛ぶ。


武神の所についた。いきなりレーザー!!


やっつけた。情けない顔だ。

撃ち負けないようにしよう。

後半は「バリアボール」のエリアがつらい。ここは、パターンを作ってしまおう。

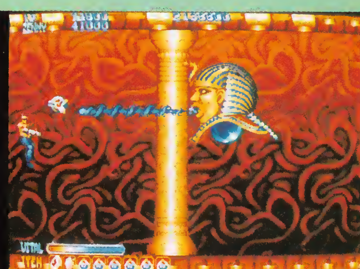
ボスは「スフィンクス」。ピラミッドの支配権を争ってやぶれ、石像エリアを守っている。

人族の神の1人であったが、その残忍な性質を気に入った天帝が8邪悪神として新たな生命を吹き込んだのだ。

本体は大きな回虫のようなものであるが、普段は美しい像の中に潜んでいて、その姿で伝えられている。

こいつは、まず顔だけで攻めてきて、顔がやられると回虫「センチピード」の登場になる。

攻撃は、しっぽから弾を3方向に出すだけ。だが、時間がかかるのでボーナスゼニーをのがさないように。


スフィンクスの第一の攻撃。


センチピードの登場。頭の後の球が弱点だ。

5面（下）

ボスは「メスケテト」。古代エジプトの太陽神ラーと、彼の舟メスケテトが天帝バイオスにより善の心を封じられ、その力だけを利用されている。

他の2神とのピラミッド支配権をかけた争いにやぶれ、壁画エリアを守っている。

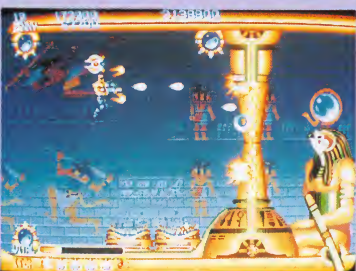
こいつの弱点は顔なのだが、顔の中にあるコアを撃たなければならない。こいつは強いぞ。


フラワーワーム。
近づくと大きくなる。


壁画がきれいだ。
しかし攻撃はきびしい。


ボスのメスケテト。中央から左にかけての青い砲台は弾を3発ばらまく。


上からいろいろ落ちてくる。


下の口の様なものはプレイヤーを吸い込む。はっきりいって修羅場。


上からつらら（?）が降ってくる。

ちょっとアドバイス

このゲームは、はっきりいって操作に慣れなければならないのはもちろんだが、慣れたとしても後半は地獄の難易度（オーバーかな）になっている。2P同時プレイをおすすめします。

また、コインを入れてスタートボタンを押すことによってエリクサーが増えまくるので、コインをたくさん入れて、一気に全面を見てしまうのもいいかもね（お金がかかるけど）。

（山河悠理）

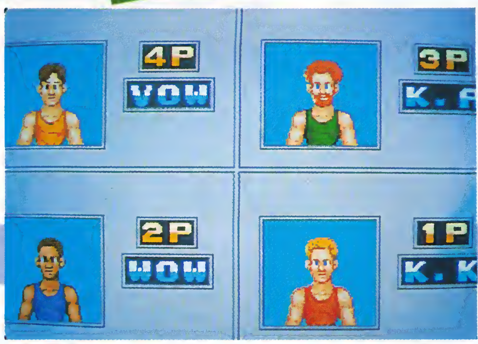
ハイパーオリンピック'84から4年。
コナミのオリンピックが帰ってきた！



競技場を背景にタイトル画面。



デモ画面。コイン投入！



4人プレイ時の名前を決めるときの画面。

ハイパースポーツスペシャル

HYPER SPORTS SPECIAL

©コナミ

**オリンピック日本選手団もこれで特訓？
君もコナミの「HYPER SPORTS SPECIAL」で
世界新記録を出して、胴上げされよう！**

オリンピックゲーム第3弾！

ハイパーオリンピック'84から4年、今秋のソウルオリンピックを待たずして、コナミが贈る第3弾のゲーム「HYPER SPORTS SPECIAL」を紹介しよう。全9種目からなる（100mダッシュ、走り幅跳び、400mリレー予選、クレー射撃、110mハードル、アーチェリー、やり投げ、走り高跳び、400mリレー決勝）このゲームの魅力はなにか。

まず今までにない奥行きのある画面、臨場感あふれる音楽と効果音、ボタンの連打力とテクニックがダイレクトにキャラクターに伝わる体感！これが魅力のすべてだ。オリンピック選手団も熱中しちゃうぞ！

ステージ構成と遊び方

1 ステージ 100mダッシュ

このステージは横スクロール。プレイヤーの走るスピードによりスクロール速度が異なる。左右のRUNボタンをたたいてプレイヤーを走らせる。速くたたけばたたくほどプレイヤーは速くなるぞ！



100mダッシュのスタート前。



ゴ〜〜〜〜ル！

2 ステージ 走り幅跳び

助走時は横スクロール（100mダッシュと同じ）だが、ジャンプした時点から3D画面になって手前へ向かってとんでくるのだ。100mダッシュと同じく左右のボタンを連打し、助走、そしてJUNPボタンを押すとジャンプする。JUNPボタンを一度押してから離すまでの時間で角度は決まるんだ。



走り幅跳び。横からのアングルはここまで。



今度のでは正面からのアングルもあるぞ！

3 ステージ 400mリレー予選

400mリレー決勝の方で説明するので省略。

4 ステージ クレー射撃

プレイヤーの後ろから見た視点で3D画面。左右画面端からクレーがとんで、それをボタンでカーソルを合わせ撃つ。カーソルはLEFTボタンで左へ、RIGHTボタン



走り高跳び。背面跳びで／

やったね！



クレー射撃。パリン！100ポイント獲得！



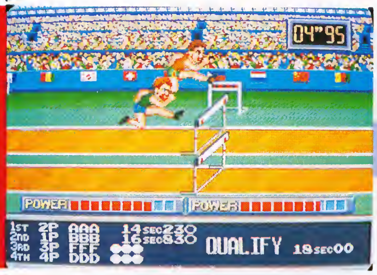
で右へ動かすことができ、SHOOTボタンでショットする。ミスをすると少しの間タマ切れになるので注意。

5 ステージ 走り高跳び

助走で画面が右から左へスクロールし、高跳びのポールとバーが現われるとキャラクターがだんだん大きくなってジャンプする。幅跳び同様にRUNボタン連打で助走、JUNPボタンでジャンプする。一度押してから離すまででジャンプする角度が決まり、次にJUNPボタンを押すことで（トン、トンって感じかな）プレイヤーの体の向きが変わっていくぞ。

6 ステージ 110mハードル

100mダッシュと同じスクロールで、プレイヤーの走るスピードでスクロール速度も変わってくる。100mと同様、左



110mハードル。トリャーッ！

7 ステージ アーチェリー

右RUNボタンを連打しプレイヤーを走らせる。タイミングをとってJUNPボタンを押してハードルをこえる。

プレイヤーの後ろから見た視点で3D画面。矢をはなった瞬間から背景が大きくなりながら近づいてくるぞ。競技前にJUNPボタンを押して風向きと風力を決める。流れてくる的をSHOOTボタンでタイミングをとって撃ちます。SHOOTボタンを押してる時間で上下の角度が決まるからね。

8 ステージ やり投げ

助走時は幅跳びと同じで、やりを投げた瞬間から全体が見れる視点へズームアウトしてくぞ。左右のRUNボタンで助走し、中央のJUNPボタンでやりを投げるんだ。



400mリレーは上から見る。

9 ステージ 400mリレー決勝

予選も決勝も画面は同じで真上から見た視点でプレイヤーの走るスピードでスクロール速度が異なる。リレーだからバトンタッチするわけだけど、うまくやらないとバトンを落としてしまうぞ。RUN1ボタンの連打で走者が走らせ、タッチゾーンへきたら次走者をRUN2ボタンで走らせ、速度を調整してTOUCHボタンでバトンタッチをし、RUN2ボタンを連打する。第3走者はRUN1ボタン、最終走者はRUN2ボタンで連打するので忘れないでね。



やり投げ。角度よし／



アーチェリー。的をねらえ／



のびる、のびる、のびる／



矢が的へ一直線／



やったーっ／　記録更新／



NICE／　ド真ん中に命中／

簡単に説明しちゃったけれど操作はそう難かしくないので心配しないで大丈夫。そう

そう、このゲームに隠れキャラがあるとか。7月27日発売。さあ君もオリンピック選手！

（ずる）



表彰式。やった金メダル／



特殊パワーUP、火竜。ギョーザの皮を強火で攻撃だ。


かわいい中国娘がお相手してくれる。


ラーメンと共にやってくる中ボスを倒すとパワーアップの部屋に入れる。


1面ボス、鳳凰。マジに攻撃してくるので怖い。


シューマイがグリーンピースをとばしてくるので注意。

タイトー式中華風のシューティングゲームだ!!

ブタが飛びサルが舞う!!

中華大仙

STORY

中国では今もなお仙人になる為に数多くの者が修行を積んでいるそうな。まっ、そーゆーわけで主人公こと「マイケルチェン」も仙人の最高位である「大仙」の称号を授かる為に修行の旅へ出かけたわけだ。

基本的ルール

ゲーム内容はいたって簡単。横スクロールのバリバリのシューティングゲームだ。ただ、ちょっと違う所は舞台が中国だということ。本当に中国しているシューティングゲームだ!!

また、このゲームにも御多聞にもれずパワーアップがある。パワーアップは通常の弾のパワーアップとアイテムによる特殊パワーアップの2つがあり、それぞれ何段階かのパワーアップをする。

通常パワーアップは、チャーハンやしゅうまいの編隊を全滅させると出る。種類は通常弾のパワーUPである「力」と「強」（力の2段階分）、スピードUPの「速」、押しっ放しで連射できる「連」、プレイヤーエクステンドの「命」がある。

特殊パワーUPは各ラウンドの中ボスを倒すと扉が出現し、扉の中に入ると法術が選べる。法術を取るとまたもとの世界に戻り、法術ボタンで法術による攻撃が可能になる。


3面ボス、不良大仙。ふざけた奴だ。


ブタが飛び、サルが舞う。
がんばれマイケル・チエン!! とか言っちゃって。

法術のそれぞれの特徴

四界火…4つの火の玉がプレイヤーの回りを回って敵からガードする。敵の弾は防げない。

八界火…四界火の火が8つになったもの。

火三宝…3つの火の弾が上、下、後方へとぶ。

炎四宝…4つの火の玉がナナメ4方にとぶ。

火竜…炎が回りながら前方に飛んでいく。

・分身…プレイヤーの分身が7方向にとぶ。

月光…三日月型のものが4つ、いったん後へ飛んでから前方へとんでいく。

乱月光…月光の三日月が8つになったもの。

鳳仙火…地上でさくれつする強力なバクダンを放つ。

地裂弾…地上攻撃弾。

地平弾…地面をはっていく地上用攻撃弾。

地曲弾…地上でバウンドする。

貫地弾…バウンドし、なおかつ全てを貫通する地上弾。

初めは炎三宝、炎四宝、後半は乱月光、鳳仙火、貫地弾のいずれかが使えると思う。

さあ、みんなも中華大仙をやって、終わったら帰りにラーメン屋へレッツGO、GO、GOだ。

（ぜんじ）



2面から部屋の中にはギョーザ男（女?）が出現。

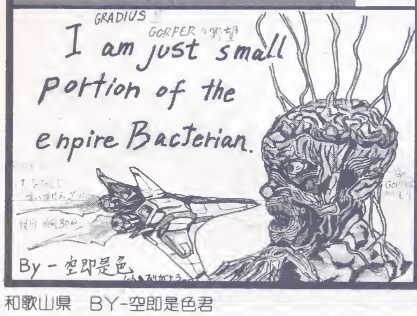

乱月光でラーメン屋のオヤジと対決!!


2面ボス、河童。ハゲ頭、もとい頭の皿が弱点。

CONTENTS



神奈川県 しあ★しゅら君

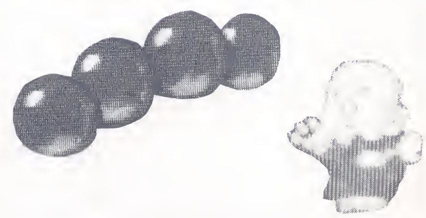


和歌山県 BY-空即是色君

地獄めぐり

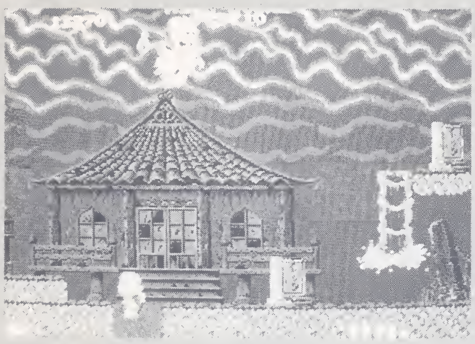
前半面徹底攻略
ちょっとしたコツをつかもう

迷い地獄のマップもあるぞ



石井ぜんじ

1丁目 荒れ寺の墓場



←ここが地下の入口だ。

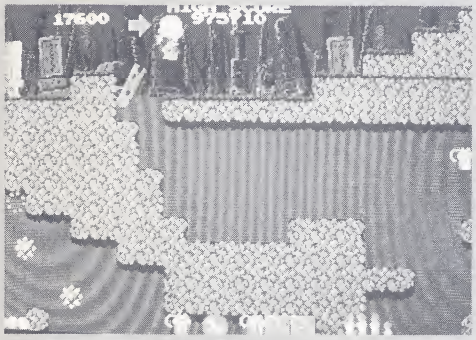
まず、スタートしたら一定時間は無敵なので、それを覚えておこう。その後、墓の中を進んで行くのだが、その時に注意すべきことは、いつも魔破珠を投げているようにすることだ。墓化けや狐火等、1面は体当たりしてくる敵が多いので、このことが大切。また、魔破珠を投げていると何もない所からでもどんどんアイテムが出てくる。早めにアイテムをそろえよう。

初めはどんどんパワーアップするのが必要なので、アイテムを取っていこう。色のついたスペシャル珠を取って珠を大きくすることや、数珠を取って連射能力を上げることが先決だ。

その他のコツとしては、慣れるまではあまり急いで突っ走らないでゆっくり進むといい。その時にも常に魔破珠を投げているようにしよう。

1面は上と地上と地下がある。上の方へは行ってもたいして意味がないので地上を進んだ方が安全だ。

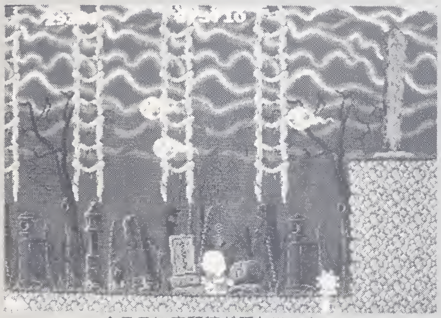
地下へはだまし墓を壊すと入れる。だまし墓は珠を30発当てると壊れて地下への通路が開く。だまし墓は一見普通の墓と変わりがないが、魔破珠を当てると異様な音がして少しずつ壊れるのでわかる。落とし幽霊のいる所にあるので探してみよう。



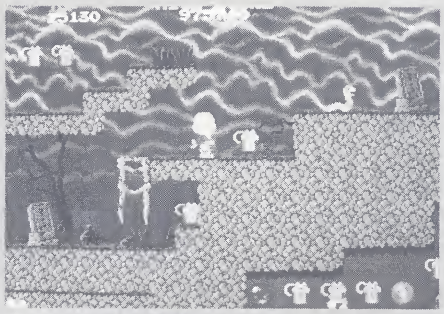
↑この床は実は出口だったのだ。

出現キャラクター

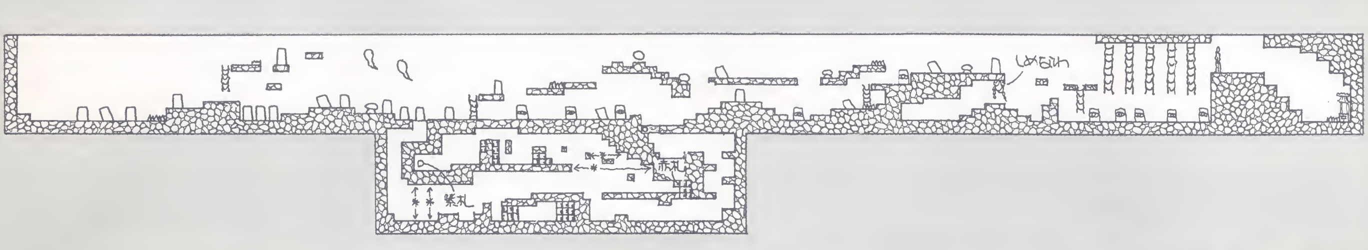
- ●人魂 ●鬼火(赤)
- ●墓化け ●魔腹蛇
- ●狐火 ●落とし幽霊
- ●卒塔婆 ●風鬼
- ●鉄球 ●だまし墓
- ●だまし床 ●七五三縄



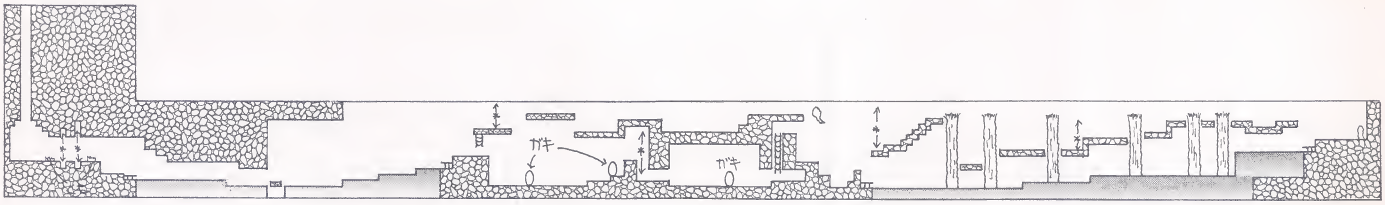
↑ここに帝釈鏡が隠れていた。



↑この場所は魔腹蛇が走ってくるので要注意。



地獄めぐり



地下は鉄球が4つあり、初心者には難しいが、1万点と5万点の魔破御守りがある。高得点を狙う人は鉄球をうまくよけて点を稼ごう。

初めの2つの鉄球は鉄球の間で止まれれば大丈夫。次の横に動く鉄球は上の鉄球が右側に行った時に左へ渡っていけばいい。練習してみよう。

1面の後半は、坂道を魔腹蛇が走ってくるのに注意しよう。覚えておかないとやられるぞ。

七五三縄は無敵状態でないと突破できない。七五三縄の先の墓の中に無敵になる帝釈鏡があるので、それを取って戻ってくれば突破できる。中には、スペシャル珠や御守りがあるので取っておいた方が得だ。

1面のボスは卒塔婆だ。卒塔婆まではナワバシゴを伝っていかなければいけない。卒塔婆は人魂を出してくるので、卒塔婆から2番めに近いナワバシゴから魔破珠を投げるといい。一番近いハシゴからだとちょっと危険だ。

2丁目 三途の川

初めに鉄球が2つはねている。ここは初心者がひっかかる所だが、実はスタートした時の無敵時間を利用して一気に抜けてしまえば簡単なのだ。レバーを右に入れっ放しにして、下にある珠を取りながら進んでしまうといい。

無敵時間を利用しなくても、鉄球が一番上に上がった時に下をジャンプしていけば比較的安全だ。

その先には舟が置いてあるので、ここからは舟に乗っていくことになる。ここで注意しなければいけないのは浮き鉄球だ。鉄球の色と川の色が似ているので見落とさないように。速めに進むと鉄球があまり出てこない。

初めの川を渡ると今度は道が2つに分かれている。ここは上には鉄球があり、下は餓鬼がいる。どちらから行ってもかまわないが、上から行くと鉄球や鬼車、鬼火がいて、下から行くと餓鬼がいる。下から行った方が点が高いが、その分難しいと思う。

下に行った場合は餓鬼が耐久力がかなりあるので注意。連射が必要だ。また、上から鬼車が落ちてくるので忘れずに。下にはスペシャル珠が置いてあるので必ず取ろう。

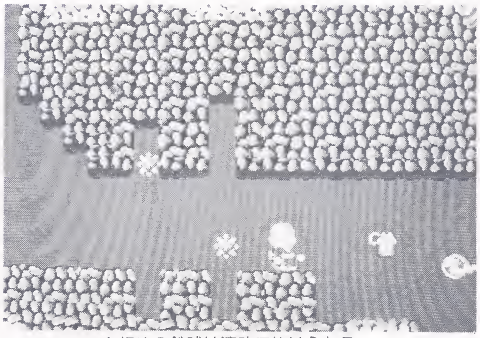
その後は舟に乗っていっても上を進んでもいい。舟に乗っている時は水柱に当たってもいいが、乗っていない時はミスになる。

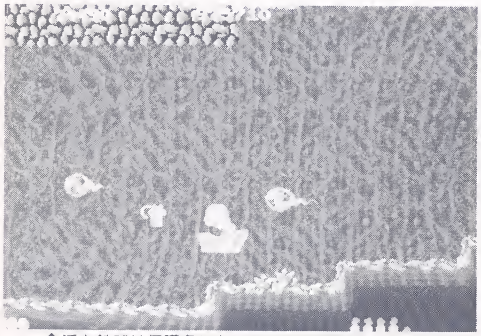
上、下、どちらから行っても難度は大差ない。下から舟に乗る場合は、初めの低い床か頭の上にある所に注意。ここではジャンプすると上の床に頭をぶつけてしまい、浮き鉄球がかわしにくいのだ。ここだけは水柱に乗って上の床に降り、床の上を舟で進む方がいいだろう。舟で床の上をジャンプしながら進むのはなかなか笑える。

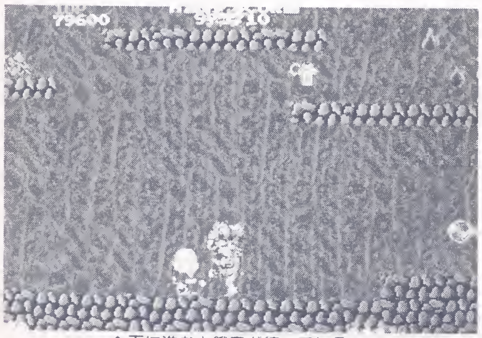
たいして意味はないが、舟に乗っている時でもしゃがむことができる（ジャンプ中も）。

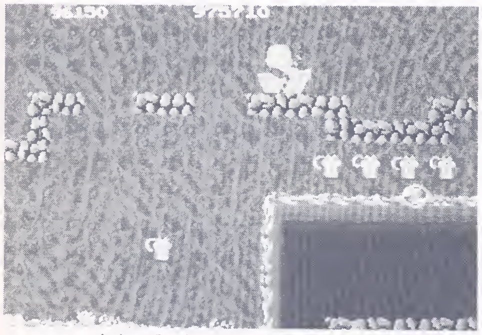
出現キャラクター

- ●人魂 ●鬼火（赤・緑）
- ●落とし幽霊 ●鬼蜘蛛
- ●子鬼蜘蛛 ●川坊主
- ●飛翔魚 ●餓鬼
- ●鉄球 ●浮き鉄球
- ●水柱


↑初めの鉄球は速攻で抜けられる。


↑浮き鉄球は保護色になっているので見落とすな。


↑下に進むと餓鬼が待っている。


↑舟に乗ったままでも地上を進める。

3丁目 火炎地獄

出現キャラクター
- ●鬼火(赤・緑) ●落とし幽霊
- ●はいぱー落とし幽霊 ●目玉幽霊
- ●火炎魚 ●どくろ ●落下亡者
- ●鬼首 ●春苦
- ●つらら ●鉄球 ●火の玉
- ●岩 ●くずれ橋 ●魔封岩

初めの横に動いている鉄球は無敵時間の間に抜けてしまおう。その後、上に登っていくと火の海にくずれ橋のかかっている所に来る。

くずれ橋は、1回自分が上に乗るとくずれてしまうが、自分が上に乗ってじっとしていると乗ったまま下に降りて行ける。ちなみに、橋の上に乗って下に降りて行く途中でジャンプをしてしまったりすると、橋がジャンプした瞬間になくなってしまう。

ここでは、下に行っても火の海に落ちてしまうだけなので、ひたすら右に走ろう。実は、初めから全く止まらずに右にレバーを入れっ放しにすると火炎魚や鉄球にも当たらずに進める。

右へ行き着いてからは上と下と両方進む道がある。下から行くと目玉幽霊と火の玉があり、上に行くと落下亡者とどくろがいる。上に行った方が慣れれば簡単だし、点も高い。下に行った場合は、目玉幽霊が変な動き方をするので気が抜けないだろう。

上に行く時は、移動するフロアを渡っていかなければいけない。一見難しそうだが、全部1回めで渡っていけるように作られている。一気に進めば簡単だ。

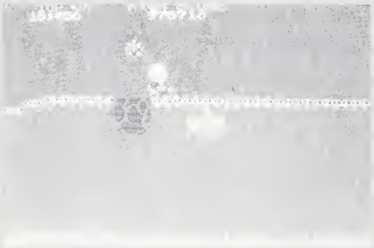
その後、進んで行くと落下亡者とどくろが出現する。落下亡者は真上に落ちてきてしまっても、珠が大きければタイミング良く珠を投げれば助かる。

どくろは珠を何発も当てないと倒せない強敵。鉄球、どくろ、落下亡者のコンビネーション攻撃の場所はかなり難しい。どくろが出現してしまった場合は、スシペャル珠を使ってどくろを倒してしまお

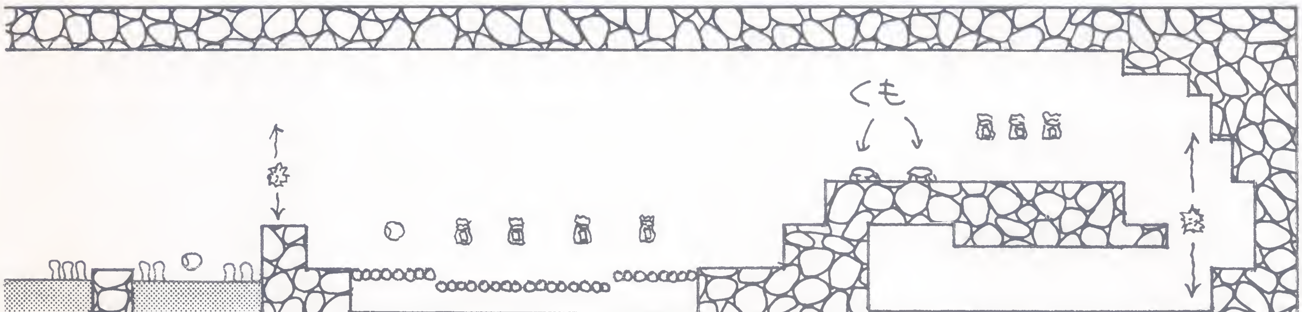


⬆床は全部1回めで渡っていけるぞ。

⬇初めのくずれ橋は止まらずに進める。



4丁目 血の池地獄



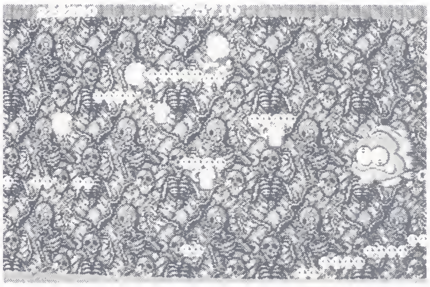
出現キャラクター
- ●鬼蜘蛛
- ●つるべえ
- ●つらら
- ●鉄球
- ●くずれ橋
- ●手足橋
- ●血目玉

この面は、スタートして少したってから後からつるべえが出現し、プレイヤーを追いかけてくる。つるべえは無敵なので、追いつかれないようにさっさと進んでいかなければならない。

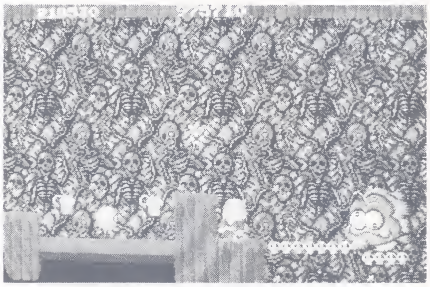
手足橋は血の海から出入りしているのでタイミング良く乗っていこう。血目玉は当たると大きくはじかれる。うまく使えば速攻で進むことができるが、一歩間違えると大きな失敗にもつながるぞ。

初めの難関は2回めの鉄球だ。鉄球は段の上ではねているが、段の上の鉄球の前に乗るのは難しい。ここは段の下からタイミング良くジャンプして鉄球の下をくぐろう。鉄球が着地した瞬間にジャンプすればいい。

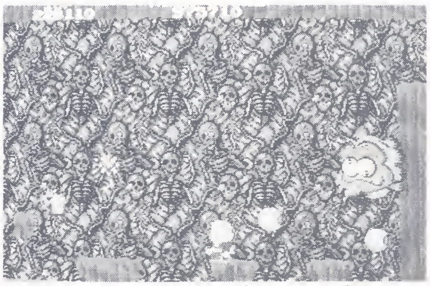
次の難関はくずれ橋が何層にもなっている所だ。ここはその前から血目玉を使ってはねてきて、くずれ橋に乗り、上に登っていくといい。前の方からジャンプしないと頭を上



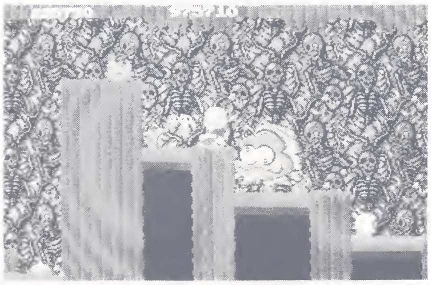
⬆くずれ橋に頭をぶつけない様に上に登ろう



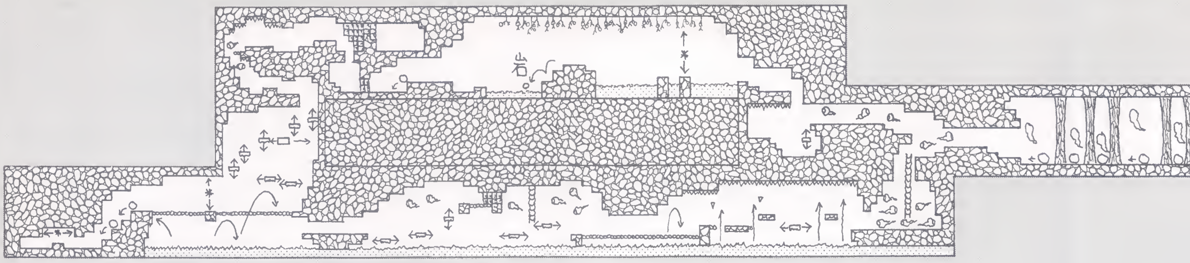
⬆タイミング良く鉄球をくぐっていこう。



⬆しっかりジャンプしないと池ポチャだよ。



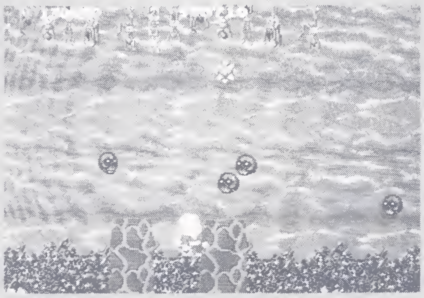
⬆鬼蜘蛛に体当たりされないように注意。

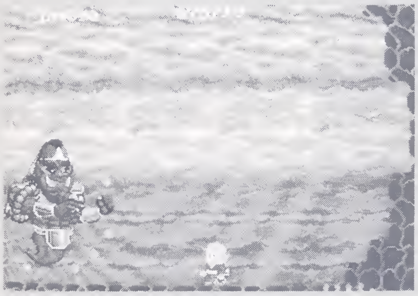


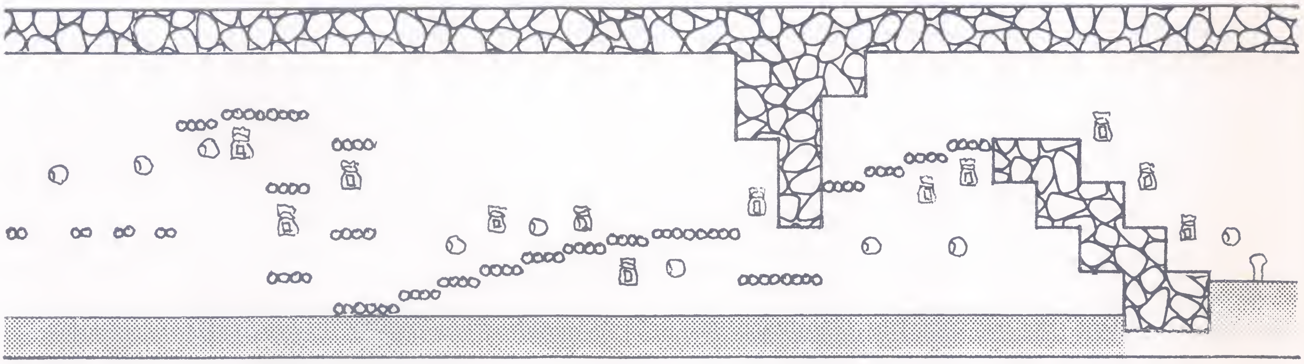
う。

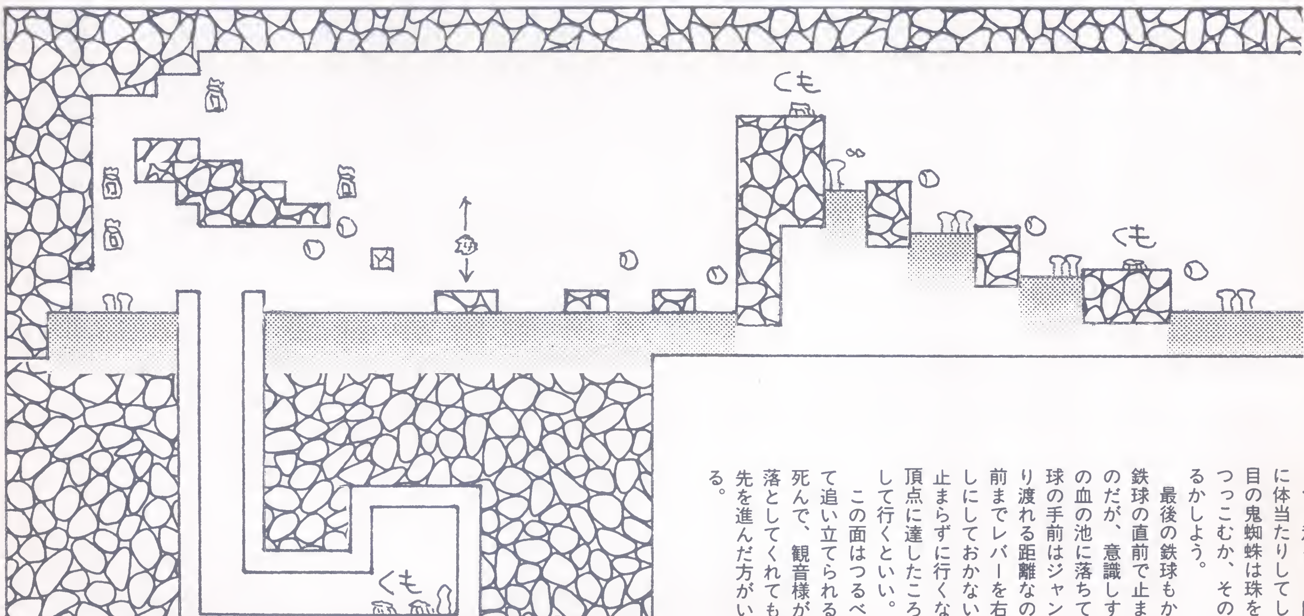
上下の道が合流してからは落とし幽霊と鬼首の混合攻撃が来る。落とし幽霊はかわすより倒していった方が安全。スペシャル珠を使わなくても5人中4人の落とし幽霊は倒せる。

3面は最後に春苦というボスキャラが出現する。スペシャル珠を使うと25、000点使わないと50、000点だ。このボスは、右側の段に登らないで春苦からちょっと離れた所から珠を投げて倒そう。早めに倒せば倒すほど楽だ。また、点が低いと簡単だよ。


←どくろに囲まれたスペシャル珠を使おう。


←春苦はこのくらいの距離で戦うといい。





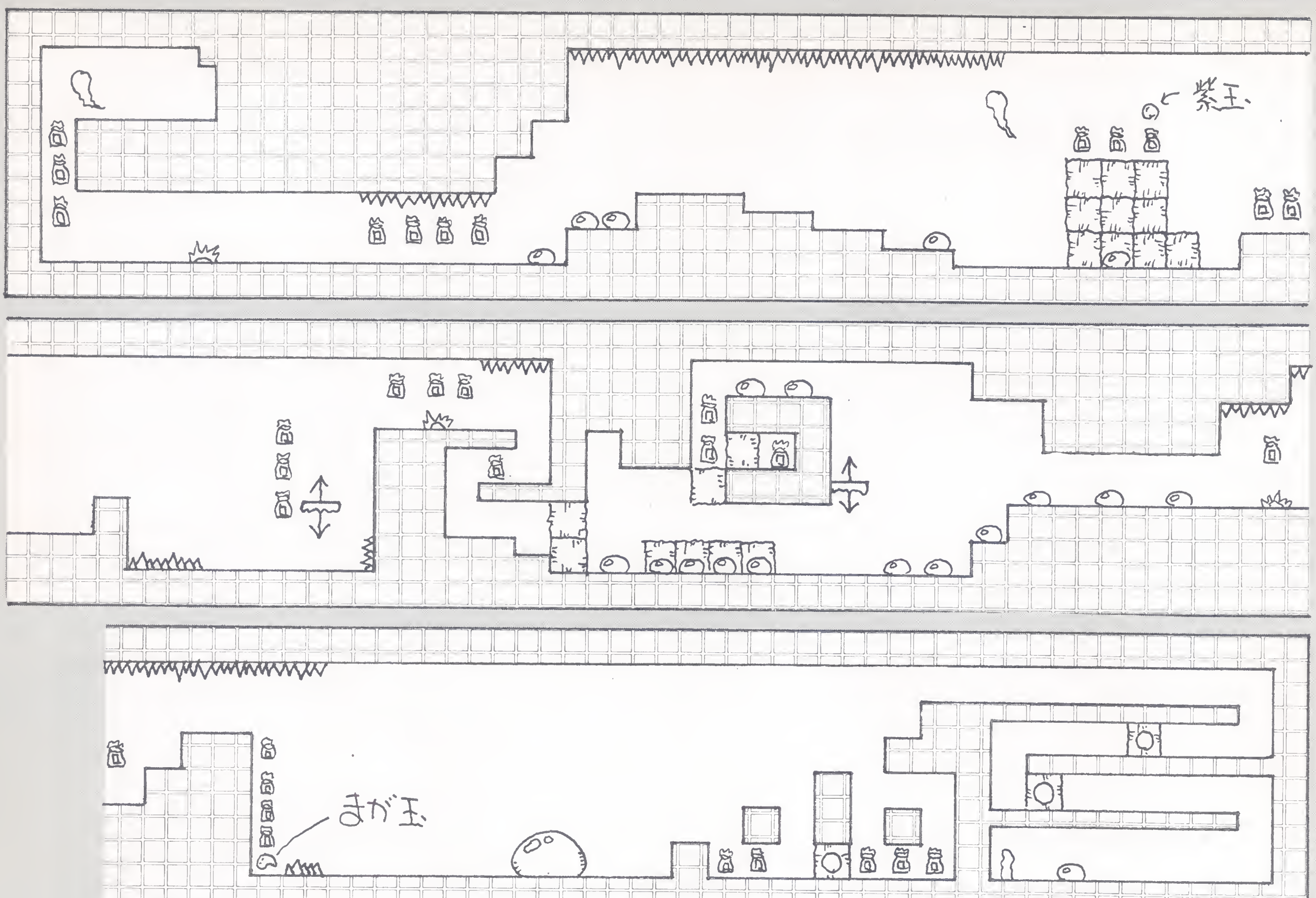
のくずれ橋にぶつけて落ちるので、くれぐれも注意しよう。

その後は鬼蜘蛛が2匹いるが、1匹目は血目玉を利用して飛びこえて一気に行ってしまうと簡単。しかし、そのまつっ走ると2匹目の鬼蜘蛛に体当たりしてしまう。2匹目の鬼蜘蛛は珠を投げながらつっこむか、その手前で止まるかしよう。

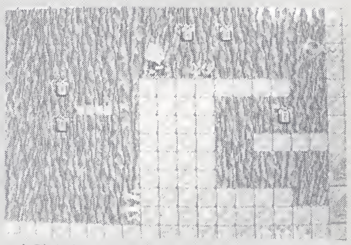
最後の鉄球もかなりの難関。鉄球の直前で止まれれば楽なのだが、意識しすぎると手前の血の池に落ちてしまう。鉄球の手前はジャンプでぎりぎり渡れる距離なのだ。着地寸前までレバーを右に入れっ放しにしておかないといけない。止まらずに行くなら、鉄球が頂点に達したころにジャンプして行くといい。

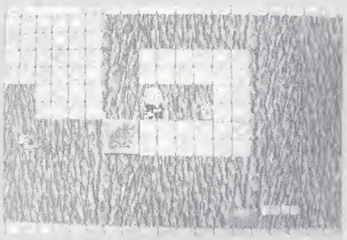
この面はつるべえが出てきて追い立てられるので、1回死んで、観音様がアイテムを落としてくれても無視して、先を進んだ方がいいこともある。

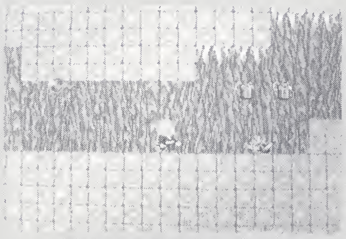
地獄めぐり
5丁目 氷地獄

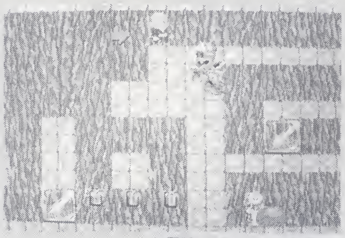


出現キャラクター
- ●人魂 ●落とし幽霊
- ●消え幽霊 ●氷室まんじゅう
- ●特大氷室まんじゅう
- ●つらら ●針山 ●大魔封氷


⬆助走をつけてジャンプ。つららにも注意。


⬆大魔封氷を残しておかないと取れない。


⬆針山を飛び越えたらすぐ止まろう。


⬆最強の敵、消え幽霊だ。

この面はとにかくよく滑るので注意。滑って壁にぶつかってはね返って死ぬとか、初めてくると話にならないだろう。

この滑る氷の上をうまく渡っていくには、まず進行方向にレバーを倒しっ放しにしないで、少しずつ進むのがいいだろう。加速をつけると止まるのがそれだけ難しくなる。

また、レバーを右や左にいれると混乱するので、左に戻る必要がないように先読みをしながら進むのが大切。要するに、やっぱり少しずつ進むということだ。

あと、ジャンプをしている時に、進行方向とは逆にレバーを空中で入れてレバーを中立に戻すと着地点でピタッと止まる。このテクニックも必ずマスターしよう。

それでは、面の各場所の説明に移ろう。

まず、スタートしたら落とし幽霊がいて、下に針山がある。ここはゆっくり行ってもいいが、速攻で行けば針山を無敵時間中に通り抜けられる。

その後は、人魂とつららに細心の注意を払いながら進もう。できるだけレバーを左に入れないように進むといい。

少し進むと氷の階段があるが、階段にぶつかるとコーンとはねて後に戻され、つららその他にやられてしまうことがある。1段1段止まりながら行くようにしよう。

一番高い所まで階段を登った所に、針山とつららのある所がある。針山はちゃんと助走をつけないと飛び越せないので、その後のつららや人魂にやられないようにタイミングをはかろう。

その直後に5万点の紫の御守りがある。これは氷のエレベーターに乗っていかないと取れない。氷のエレベーターから御守りのある場所に渡るには、エレベーターが頂点の高さに上ってからでなく、少し降りかけてからジャンプして渡っていくといい。一番高い時にジャンプすると頭をぶつけるからだ。

また、この御守りのある所に氷室まんじゅうが2匹いる

迷い地獄マップ



が、この高い所から下へ氷室まんじゅうが落ちてくるので注意すること。落ちてくるのを待ってから御守りを取りに行こう。

その次には、階段上の所に針山があるが、ここは針山を飛びこした後にピタッと止まらないと階段にぶつかって飛びこしたはずの針山に当たってしまう。空中でレバーを逆に入れて止まろう。

5面のボスは特大氷室まんじゅうだ。こいつはスライム、じゃなかった氷室まんじゅうをたくさん出してくる。近づいて連射するか、スペシャル珠を使って速めに倒そう。長びくと危い。

特大を倒しても、その後に消え幽霊が3匹いて、これは実はもっと強敵。出現したら少しずつ左に誘導しながら倒すか、スペシャル珠を使おう。消えている間もこいつは自分を狙って動いているので、止まっていると真下に出現してしまう。きちんと誘導しよう。

今回はここまでだが、6丁目の迷い地獄はマップを載せておくので参考にしながらルートを考えてみよう。点を稼ぎたい人には赤の御守りが3枚、緑が2枚、紫が1枚あるので、全部取ってノーミスで進むことを考えよう。また、クリア優先の人は最短ルートを通るとろうそくはかなり余るだろう。

来月はアイテムの法則全部と最終面までの全てをばっちり紹介する予定だ。

グラディウスII

復活パターン特集

©コナミ

うまい人でも1周目で死ぬと案外ハマることが多いんだよね。そういう意味で基礎を固め直そう。そして再チャレンジ、クリアだ。

知っていればトクをする

1周目では死なないで行くのが一番良い方法なのですが、万一死んでしまったら…やる気をなくしますよね。

確かに少ない残機で立て直すのは難しいですが、1周目ならば、どこからでも復活できるのですから、一応パターンを知っていた方がいいでしょう。

というわけで、1周目用の復活パターン（というほど大それたものではありません）をお送りします。知っていれば、トクをすると思いますよ。2周目以降のパターンも少し載せておきましょう。

1周目の1面

ほとんど死ぬことはないと思います。

☆フェニックス

初めは、自機を1Pのスコアの真下（自機のおしりは10万のケタの辺り）に位置づかせて連射すればいい。

その後は、自機の高さを彼のアゴより少し下に合わせて、画面左端で彼の青い弾をよける→誘導弾×12発を消しながら、彼の頭に撃ち込むという作業を繰り返せばいいでしょう。青い弾は彼のアゴ下の高さを常に目安にしていれば、楽によけられたのだ。



アゴの高さを目安に。

1周目の2面

前半は、数少ない空中物に気を付けながら、通路を空けて進めば大丈夫。ただし、ハッチは必ず壊しておかねばならない。

触手地帯は、装備がない時は上の方を通った方が楽。触手が片側からしか出ないからです。

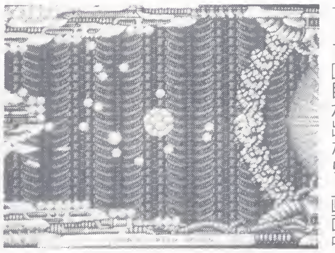
ビックアイの手前からの立て直しは、まず1速→ミサイルと装備を上げて、エイリアンの出現するジェネレーターを早めに確実に壊してしまえばいいでしょう。砲台も一応壊しておこう。

☆ビックアイ

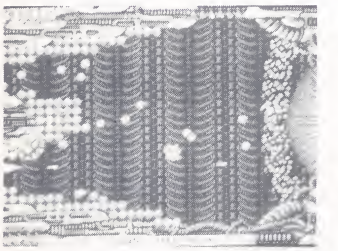
安全地帯らしきものはありますが（岩に関しては）運が悪いと、丸い玉に当たることがあるので注意が必要です。

100%安全なパターンは、まず上の手と背景のくぼ地に入り込みます。そして、岩が7回出るまで、そこで待っていて、7回目が出たら、画面中央に戻って、もう1回、岩をよけ（少し丸い玉も出るから撃つこと）、左へ向かってくるビックアイの下側を抜けるというものです。

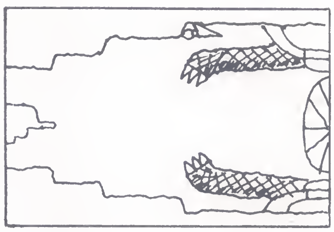
くわしくは、図を参照して下さい。2周目以降でも使えるパターンです。

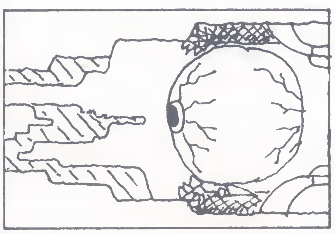


いちおう安全＝2WAY用。



2WAY以外なら、ココを使おう。





1周目の3面

初心者の人が死ぬ可能性のある面ですね。初めの方で死ぬことは、まずないでしょう。

☆壊せない結晶地帯

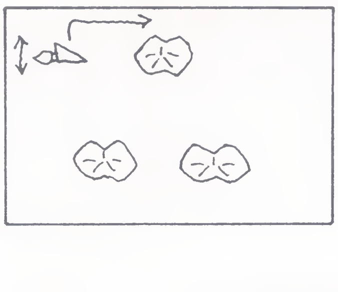
スピード2速にして、結晶をよけ切ったら、中型結晶地帯をオプション1個の装備で抜けなくてはなりません。画面上か下にいて、こちらに向かってきた結晶だけを撃って、残りの結晶は何とかよけるしかないでしょう。とにかく、連射＋気合です。

☆中型結晶地帯

スピード1速（＋保険カプセル）だけの装備で抜けねばなりません。

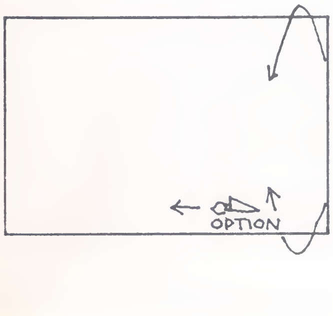
中型結晶は分裂させず、小型結晶だけを撃って、画面の上か下をよけるしかないでしょう。中型結晶は、一定時間ごとに自機の位置を確認しながら動くようなので、彼をこちらに引きつけておき、サッとよけることもできるのです。

運次第と思われがちですが気合でよけましょう。ザコが出てくるまでネバれば、抜けたことになります。



☆クリスタルコアの手前

S-Nカーブを描く編隊は自機を画面右下の一番下から少し上の位置に合わせて、左へ移動しながら撃てば、全滅しやすいでしょう。



ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりかな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

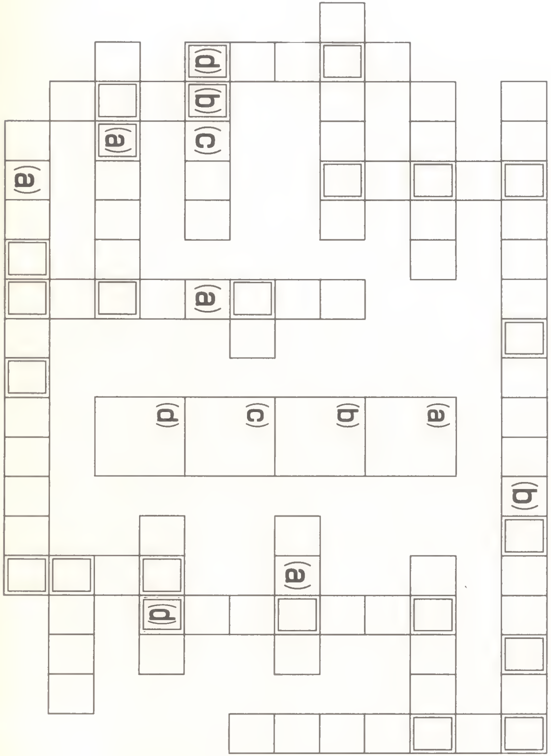
株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「最後の敵は？パズル」係

(ふりかな) お名前	年齢 ( )才 性別 男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他	

キリトリ線



キリトリ線

◆GAMEST 9月号プレゼント◆

◆82ページのゲーメスト9月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する商品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ「ヒットゲームの条件」についてご意見をお聞かせ下さい。

1．貴方がゲーム(アーケード版)を始めてから、最も好きな(やり込んだ)ゲーム名を１つ上げて下さい。
〔　　　　　　　〕

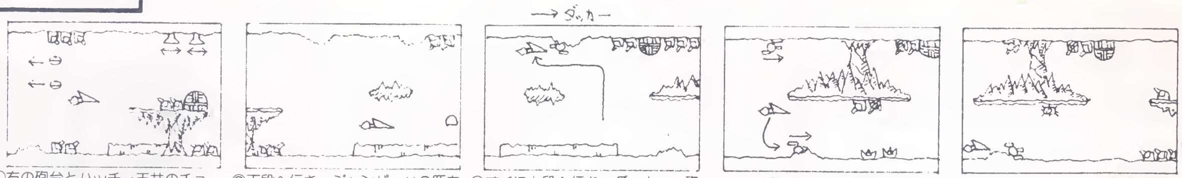
2．そのゲームは何回位プレイしましたか？
①1～10回　②10～30回　③30～50回　④50～以上

3．プレイ時間(又は面数)はどの位行きますか？
〔　　　　　〕分〔　　　　　〕面

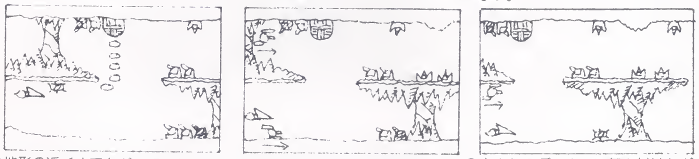
4．どの点が、他のゲームと比較して貴方を引きつけますか？
優れた点、又は好きな点をＢＥＳＴ３で上げて下さい。
①ゲーム性(内容)　②グラフィック　③サウンド　④キャラクター　⑤ストーリー　⑥操作性　⑦展開(面変化の構成)　⑧難しいから　⑨易しいから　⑩メーカーが好き　⑪デモ　⑫エンディング　⑬その他〔　　　　　〕
ＢＥＳＴ１〔　　　〕　2〔　　　〕　3〔　　　〕

4面の前半

①〜⑧



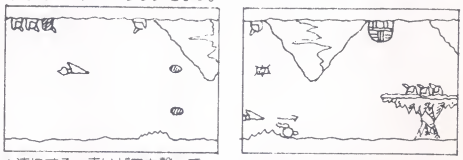
①右の砲台とハッチ→天井のチューリップを撃つ。
②下段へ行き、ジャンパー×2匹を撃つ。
③すぐに上段へ行き、ダッカー＋砲台＋ハッチを撃つ。
④また下段へ行き、下向きの砲台とダッカー＋チューリップを撃つ。
⑤左下から来たダッカーを撃つ。



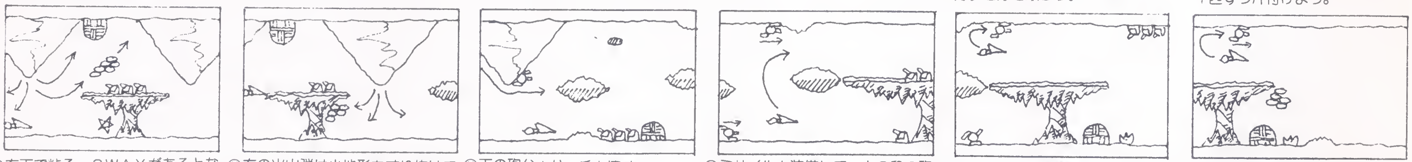
⑥地形の近くまで上がって、ハッチのザコを地形の中を通す。
⑦また左下からダッカーが来る。
⑧左からのダッカーに気を付けながら、上段へ行けばいいでしょう。

4面の中盤

⑨〜⑯



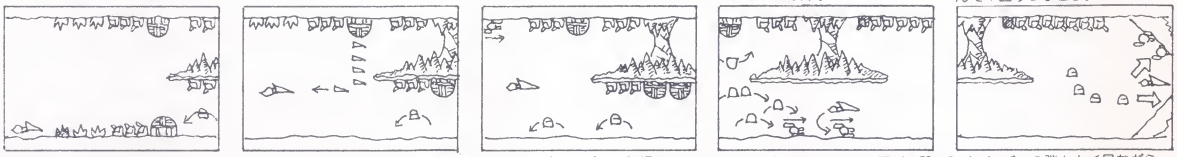
⑨１速にする。赤いザコを撃って、カプセルを取ろう。
⑩左下からダッカーが２匹くるので１匹ずつ片付けよう。



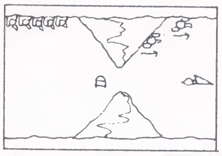
⑪左下で粘る。２ＷＡＹがあるとなお安全。☆も安全地帯。
⑫右の火山弾は小地形をすり抜けてくるから注意→砲台を撃つ。
⑬下の砲台＋ハッチを壊す。
⑭ミサイルを装備して、上の段の砲台を撃ちにいく。
⑮ダッカー１匹を撃ち、天井の砲台＋ハッチを壊す。
⑯左上からダッカー３匹。まわり込んで１匹ずつ撃とう。

4面の後半

⑰〜㉒



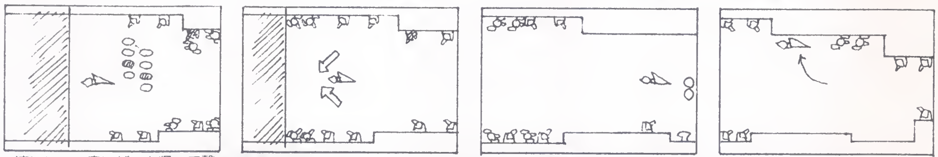
⑰１速をつけて、下のザコとジャンパーを撃つ。
⑱上のハッチのザコを上へ行って撃とう。
⑲下にいるジャンパーは無視して、下向きの砲台とハッチを撃つ。
⑳左からダッカー２匹。１匹ずつ撃ってから、右下のハッチを壊す。
㉑ジャンパーの弾をよく見ながら、右端の真ん中に行けば、安全！



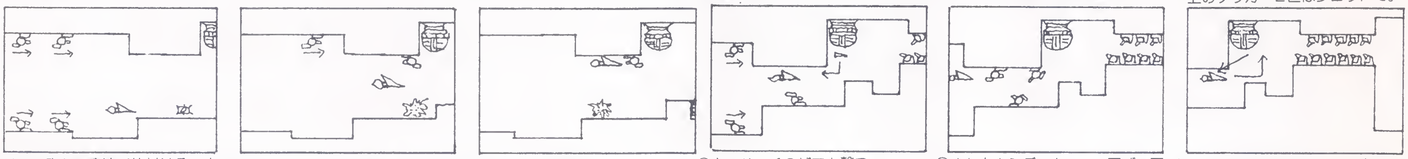
㉒ダッカーは上を通り、敵弾は自機の下を通る。

8面の内部①

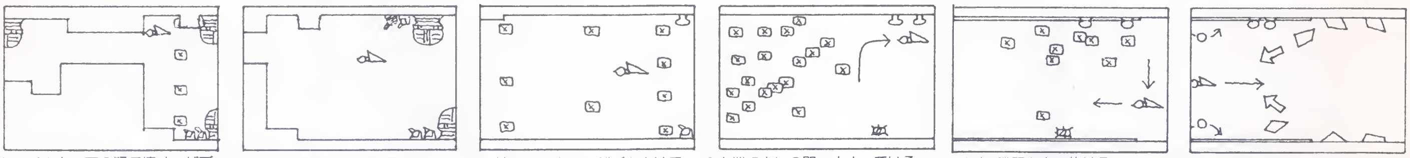
㉓〜㊶



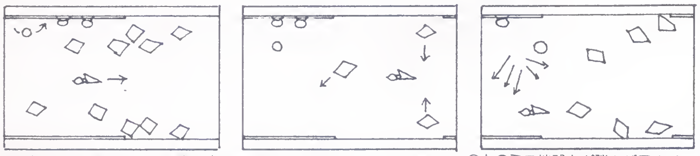
㉓１速にして、赤いザコを狙って撃ち、右へ行く。
㉔敵弾を右へよけたら、ミサイルを装備する。
㉕上の砲台を撃ってから、右からくるミニ地球丸×２匹を撃つ。
㉖下のダッカー２匹をミサイルで、上のダッカー２匹はショットで。



㉗残りの砲台を素速く片付ける。また左からダッカー４匹。
㉘下のダッカーはミサイルで、上のダッカーはショットで撃つ。
㉙右のハッチを壊す。
㉚上のハッチのザコを撃つ。
㉛また左からダッカー。１匹ずつ下上と片付ける（ミサイル使用）。
㉜砲台の弾の間を見切って、砲台を撃ちにいく。



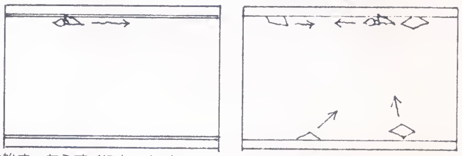
㉝ハッチを上→下の順で壊す。ザブにも気をつけよう。
㉞上→下の順でハッチを壊す。
㉟２速にしておく。ザブをよけて、右端へ行く。
㊱右端で少しの間、止まっている。
㊲ザブの隙間を左へ抜ける。
㊳左からミニ地球丸×２。下をミサイルでできれば撃つ。



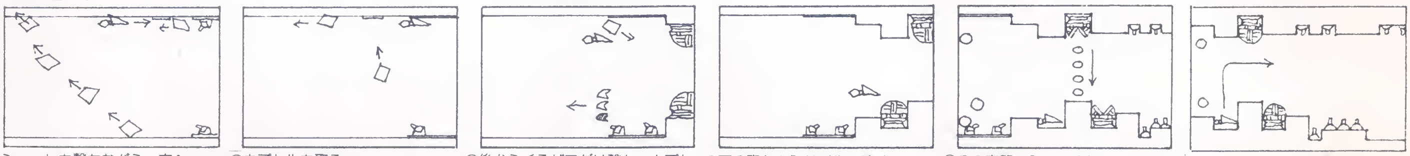
㊴はがれてくる壁をよける。真ん中をただ右へ行くだけ。
㊵壁をうまく見切って、左へ戻る。
㊶上のミニ地球丸が弾をバラまく。図の辺りで弾を見切ればよい。

8面の内部②

㊷〜51



㊷始まったらすぐに上へ上がって、１速。右へ移動する。
㊸また左へ移動する。



㊹ショットを撃ちながら、右へ。
㊺カプセルを取る。
㊻後からくるザコだけ撃ち、カプセルを取る。上下のハッチを壊す。
㊼下の砲台をミサイルで壊す。
㊽その空間に入り、連射（下の方がいい）しながら、徐々に左へ。
㊾ハッチのザコを全て撃ったら、右へ行く。

☆クリスタルコア

安全地帯にすぐに入って、彼を壊してあげればいい。高さは、左から出てくる時のコアの高さです。


コアの高さを目安に。

☆2面のボスからの復活

それ以降に出現するカプセルを全て取って、3速+ミサイル+オプション3という装備にして、中型結晶地帯を抜けよう。何とかして下さい。

1周目の4面

タコミスで死ぬ可能性が高い面です。

☆前　半

1速の場合、まず、中ほどの砲台とハッチを壊して、下へ行きます。そして、右下から来るジャンパー×2匹を撃ってしまいます。

そうしたら、上の壁にくっついている砲台とハッチを壊しに行きます。

また、下へ戻り、ダッカーと砲台を一掃してしまいます。すると、右上のハッチからザコが出てきます。中ほどの地形の近くにいれば、彼らは地形の中を左へ逃げていってくれるので大丈夫。

あとは、残っている砲台とダッカーを倒せば、立て直し完了です。

0速でスタートした場合はずっと下にいて、ハッチから出てくる敵を地形の中に出させればいいでしょう。

☆中　盤

火山の手前からスタートです。1速をつけたら、左下から出てくるダッカー×2匹を撃ちます。その後は、左下ギリギリにいて、火山弾を何とか撃ってネバります（一応、安全?）。

左の火山が噴き止んだら、中ほどにある砲台とハッチを撃ちに行きましょう。もちろん、右側の火山から火山弾が来ているので、気をつけよう。

あとは、地面にある砲台とハッチを撃てば終わりです。

次の上に行かねばならない地形では、天井のハッチと砲台を早めに壊して、あとは左上から出てくるダッカー×3匹を落ち着いて処理すれば大丈夫でしょう。

☆後　半

すぐに1速をつけて、上のハッチからのザコを左へ逃がします。左下から出るジャンパーは無視して、中ほどにある下向きのハッチ×3を早めに壊します。次に右下のハッチをダッカー2匹を倒してから壊します。

その後、ゆっくりと一番前の真ん中より少し上の所へ行くのです。すると、なぜか安全に抜けられてしまうのです。

デスMKⅡは何とか1速のみで倒しましょう。

図をよく見て下さいね。

1周目の5面

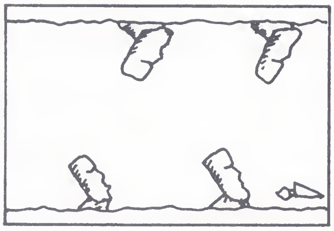
イオンリングに当たって死ぬ、タコミスだけでしょう。

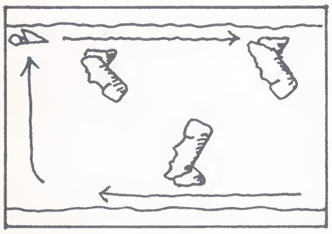
通常モアイで死んでも大したことはないでしょう。楽なルートを通ればいい。

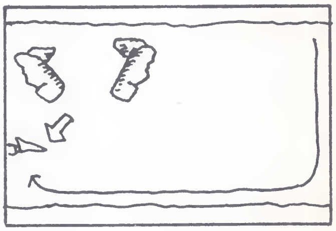
怒りモアイでは、ハッチを早めに壊すことと、進路を邪魔するモアイを最小限壊すことの2点に注意すれば大丈夫。できるだけ、カプセルがたくさん取れるルートを通りたいものです（先月号のマップ参照）。装備は、2速→ミサイル→オプションの順に上げていきましょう。ある程度の連射は必要です。

☆ジャンプモアイ

図のように、右下で待ち、モアイがジャンプしたら、彼らの2匹の下を左へ移動します。そうしたら、下側の2匹を速攻で倒し、後は上の2匹を残して、自爆まで待っていればいい（もちろん、イオンリングを撃っている）。







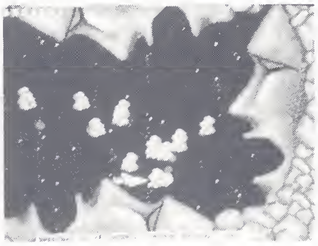
☆ビックモアイ

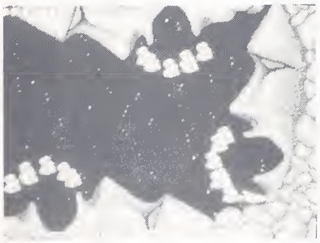
素直によけるのも手ですが安全地帯が2つあるので、それを利用しよう。

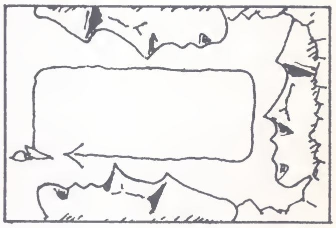
下のモアイの鼻上の場所と右のモアイのアゴの下の2カ所あります。

前者の場合は、そこに止まって撃っていて、自爆まで待っていればいい。

後者の場合は、プチモアイが4回出たら、その場所から移動して、最後の1回はまともによけて自爆させよう。


なぜか大丈夫。


ここは位置合わせが難しいよ。



1周目の6面

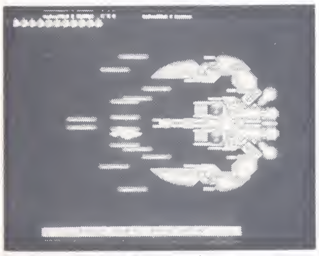
タコミス以外で死ぬことはもうないと思います。きちんとルートを覚えていればよい。

死んでしまったら、いつも自分が通るルートに戻って（道を見失うことが多い）抜ければいいでしょう。

3速にしてから、カプセルを集めれば大丈夫。でも、あまり欲張って、死なないようにしましょう。

☆ビックコアMKⅡ

右から出てきた時に、まん中辺りの赤い線（2本ある）のどちらかに自機の高さを合わせれば、安全地帯。そこで連射していればいいでしょう。


座標合わせ命。

1周目の7面

赤ザブは合計26個出現します。全部取るのは不可能に近いでしょう。

装備は、2速→オプション→ミサイル→オプション2→レーザー→3速（2WAY時）というようにそろえればいいでしょう。オプションは最低でも2個は欲しいところ。

うまくやるコツは、画面の中央に常にいることです。パターン化も可能です。

装備がそろわなかったら、わざと死んでやり直そう。

白ザブ以降は、何とかうまくやって下さい。


このくらい装備を上げよう。

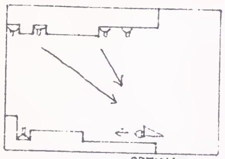
1周目の8面

2WAYならば、かなり楽に立て直せるはずです。

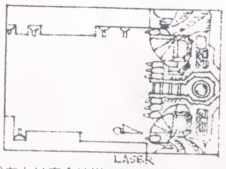
☆内部①

1速+ミサイルの装備で何とか抜けよう。いやなのは、左から来るダッカー×8匹。奴らの左へまわり込んで撃つしかない。2WAYなら楽勝。

あとは、2WAYがないと壊せないハッチ。できるだけ

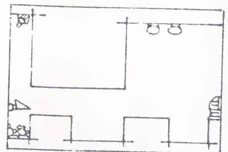


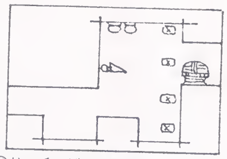
㊿下向きの砲台の弾を右へ誘導しておく。

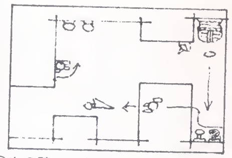


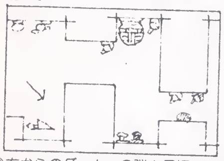
(51)あとは安全地帯を使用し、先月号のパターンを実行してね。

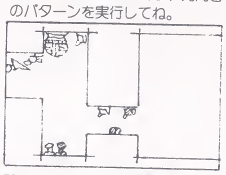
中ボスの後
(52)～(56)


(52)左下から来るダッカー2匹をミサイルで撃つ。

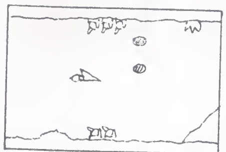

(53)ハッチ＋ザコを撃つ。

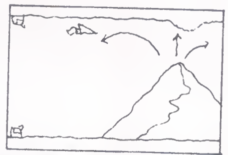

(54)右の壁から来るダッカーを撃つ。

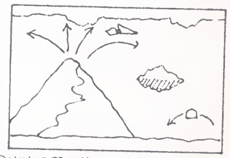

(55)左からのダッカーの弾を見切る。ハッチからザコ1匹。

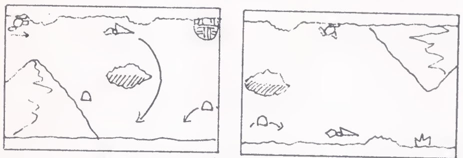

(56)残りのダッカー1匹を撃つ。

2周目以降の4面の前半
(57)～(68)

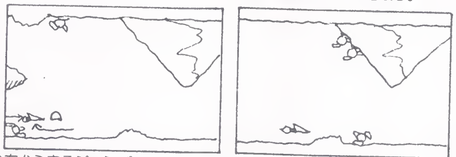

(57)1速にして、赤ザコ2匹を撃って2速＋保険カプセルを取る。


(58)火山弾を撃っている。

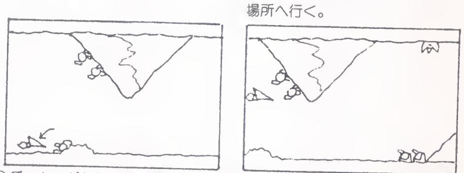

(59)火山の撃ち休みを利用して、図の場所へ行く。


(60)砲台＋ハッチを撃ったら、下のジャンパーを撃ちに行く。

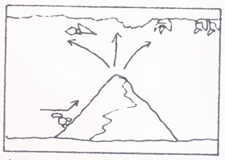
(61)小山の先のチューリップ2匹を撃っておく。

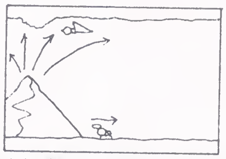

(62)左から来るジャンパーを下からまわり込んで撃つ。

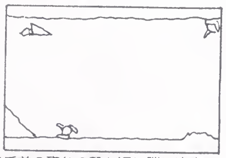
(63)左下からダッカー1匹。


(64)ダッカーがもう1匹。撃ち返し弾に注意。

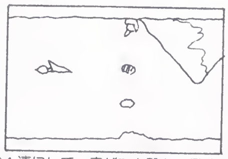
(65)左上にたまっているダッカーを撃ちに行く。

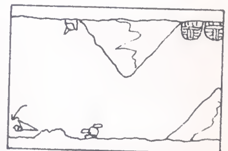

(66)上のチューリップを撃ち、火山弾を撃っている。

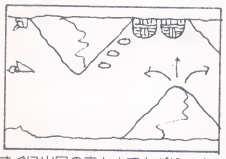

(67)火山の撃ち休みを利用して、安全地帯へ。

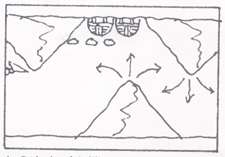

(68)手前の砲台の撃ち返し弾に注意。

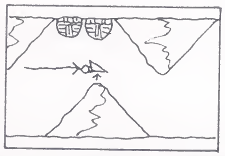
2周目以降の4面の中盤
(69)～(74)

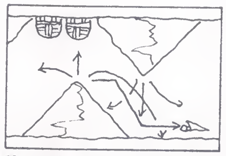

(69)1速にして、赤ザコを撃ち、保険カプセルを取る。


(70)左下からダッカー2匹がくるので1匹ずつ撃つ。

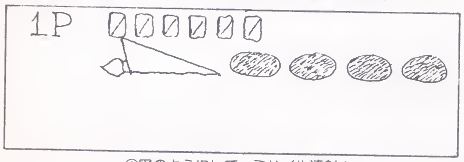

(71)すぐに火口の高さまで上がり、火山弾を撃っている。


(72)左の火山が左端にスクロールするまで、その場所で粘る。

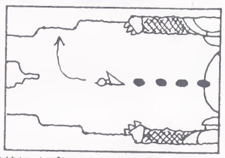

(73)タイミングを見計らって、一直線に右へ。火山弾は腹撃ちする。

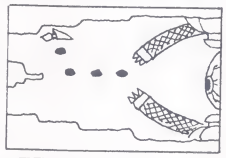

(74)撃ちながら、図のようなルートを通れば抜けられます（確立高）。

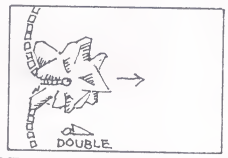
ワンポイントテクニック for BEGINNERS
①～⑳



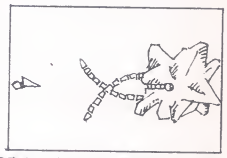
①図のようにして、ミサイル連射！


②彼にオプションをくい込ませる。ミサイル連射。岩を1回よける。


③2回目は図のようなフォーメーションで楽勝。

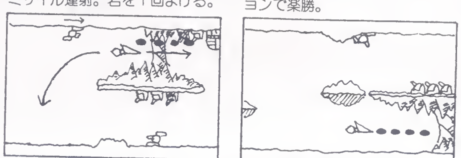


④図の辺りで待っている。

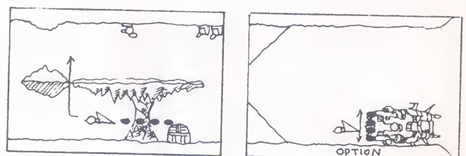

⑤高さを彼のコアの高さに合わせる。


⑥あとは真っすぐ右へ行ってから、連射するだけ。

⑦あらかじめオプションを一番上の右端に出しておく。

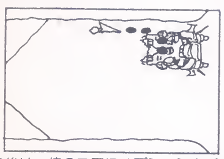

⑧砲台とハッチが楽に壊せるぞ。Ⓕがあれば、右へ抜けるもよし。

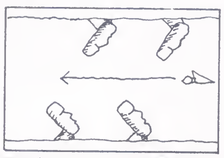
⑨ここも前と同様にオプションを前に出しておく。

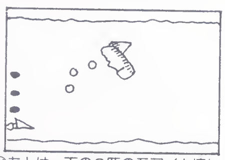


⑩ハッチを壊したら、図の辺りを上へ抜けよう（Ⓕ装着時）。

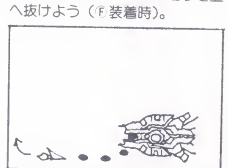
⑪オプションを図のように固めておいて、前部をミサイルで壊す。

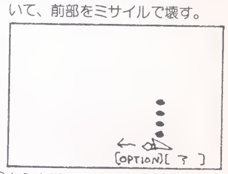

⑫後は、彼のコアにオプションをくい込ませて、ミサイル連射。


⑬Ⓕを消さないように、移動する。


⑭あとは、下の2匹のモアイを壊して、図のように撃っている。

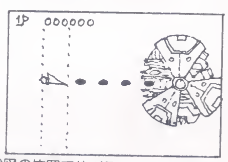

⑮図のフォーメーションを使って、自爆まで待とう。


⑯オプションをくい込ませる。3速あれば、余裕で大丈夫。

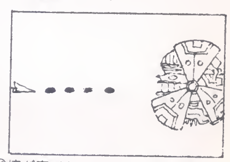


⑰あらかじめ、オプションを図のように置いておく。


⑱彼が来たら、ミサイルで連射ですぐに壊してしまおう。



⑲図の位置で彼が目をさますまで待っている。


⑳核が青くなったら、左端で連射。あまりミサイルは来ないぞ。

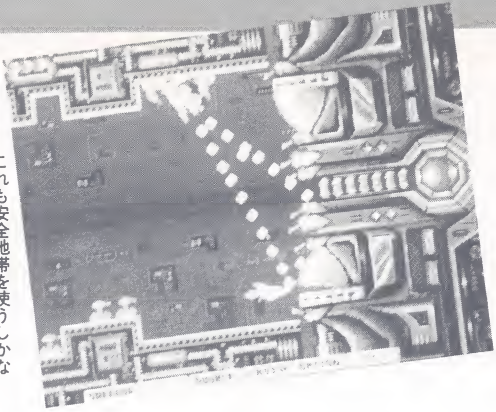
上の壁近くにいて（ダッカーに注意）ハッチから出てくる敵を壁の中を通ってもらおう。
細道を抜けた後は、上のハッチを先に壊して、下へ。ハッチを撃ち残さないこと。
ザブ大量発生地帯は、先月号に書いたパターンを使って下さい。そして、壁がはがれてくるので、何とかよけて、ミニ地球丸×2。弾をバラまくので、よけて…抜けているでしょう。

☆内部② カベ地帯

始まったら、上の壁ギリギリまで上がる。そして、左右に動くと、なぜか、はがれてくる壁に当たらない。
パターンは図を見てね。

☆中ボス

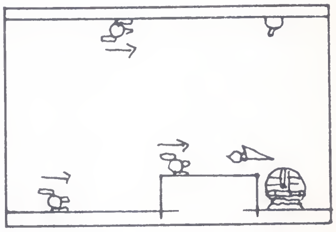
安全地帯にいて、上にダッカーを6匹ためて、自爆まで待とう。



これも安全地帯を使うしかない。

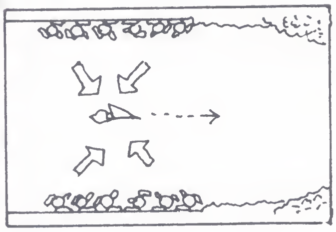
☆中ボス後

1速＋ミサイルがあれば、何とかなるハズ。ハッチは早めに壊すというのは同じ。



☆クラブ

先月号のチャンチャンパターン（26ページ）をマスターすれば終わり。
もう1つの方法としては、下のダッカーを「腹撃ち」できる高さに自機を合わせて、先月号の写真のパターン（28ページ）を実行するというも、のがあります。撃ち返し弾がないからできるというパターンです。



☆ゴーファーの直前

始まったら、少しずつ右へ移動すればいい。たくさんのダッカーは逃げてしまう。
カプセルを取りたければ、赤い奴を撃ちにいけばよい。

1周目の総合

NEWバージョンになってから、残機は全然増えなくなった（1周ノーミスでも5機ぐらいしか増えない）ので、立て直しは非常に難しくなりました。やはり、ノーミスでいくのが一番いいでしょう（全然、まとめになっていないなあ）。

2周目以降について

1面はかなり難しいので、死ぬ可能性は大きいでしょう。
立て直しも意外に難しいのです（そのうえ、装備もそろえにくい）。ある程度、パターン化できるので頑張って下さいませ。2速→LASER（O「オプション）という感じでしょう。
2～4面・8面で死ぬと絶望的です。確かにある程度までならば、復活できます。
2面のビックアイは、1周目と同じパターンで大丈夫。
3面の壊せない結晶地帯でサギパターンでやられる場合がよくあります。その後は気合のみ。クリスタルコアは、安全地帯に入ったら、自爆まで待とう。ただし、弾が来るので、レーザーを連続して出す4回目が終わったら、左へ逃げること。
4面は、パターン化可能。全ての場所から復活できます。図を参照して下さい。
5面は、ビックモアイがきつくなります。
8面の内部の前半はパターン化されていませんが、はがれてくるカベの所は1周目と同様にすれば復活できます。

来月号も乞ご期待

結論は、やはり死なないことですね。復活は残機を使いますからね。
来月は、かなり究極的なパターン（ノーミス）が発表できると思います。ご期待下さい。

地獄めぐり

出題　APAPA

最後の敵は？　パズル

さーて、すでに夏休みに突入している人が大勢いる頃だと思うが、こっちには休みはないのだった。まあ、とにかく今月も元気に解いてくれ。今回は「地獄めぐり」をテーマに作ったぞ。

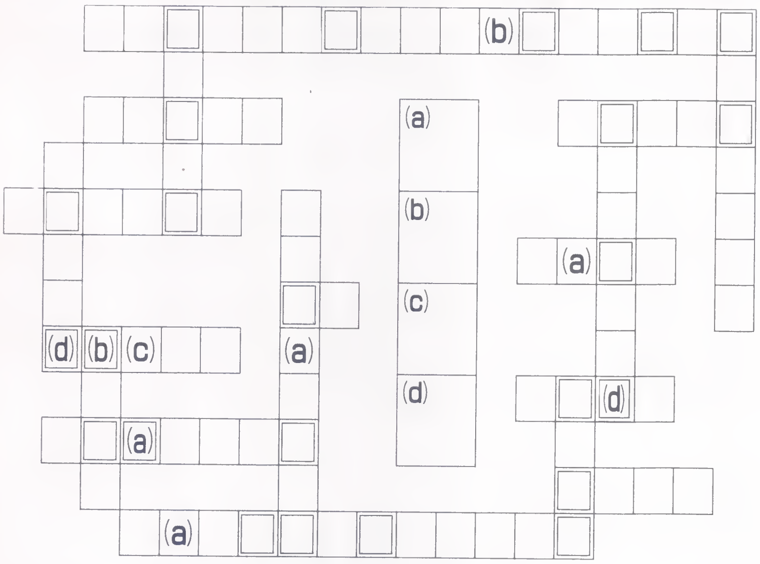
解き方

問題の白いマスをすべて埋めるのが、最終目的だ。マスに入る言葉は「地獄めぐり」のキャラクター名、アイテム名などだ。上から下、下から上、右から左、左から右のどの方向でも良い。二重枠は名前の重なるところだ。ヒントを参考にしてマスが埋まったら、(a)(b)(c)(d)のマスの文字を、真ん中の大きいマスに書いてくれ。それが「地獄めぐり」の最後の敵の名前になる。

全部出来たら、綴じ込み葉書に書き込んで、編集部宛に送ってくれ。しめきりは8月末日だ。

ところでみんな、今度また4月号の様な、イエス・ノークイズの問題をやろうと思うので、クイズの問題を募集するぞ。それじゃみんな、がんばって。待ってるぞ。

今月の問題



ヒント

上から下へのヒント
・3丁目の最後へ行く前にいる
・赤いのもいる
・得点
・急に早くなる、150点

下から上へのヒント
・片目がでかい
・結界がなんだ
・攻撃が効かないよー
・見掛け倒しのでかいやつ、2面

左から右へのヒント
・鬼太郎の親父
・「コーン」
・血の池を渡る為の踏み台
・アイテムがフルチャージに
・火炎地獄で下から飛び掛かってくる
・超人?
・形在るものは皆崩れる、どくろ

右から左へのヒント
・3色ある、ざこキャラクター
・氷室まんじゅうと共同戦線
・滅紫電を出す
・上から落下亡者、下から…
・バウンド数
・破砕珠を出す
・青いのもいる
・こそこそ這い回っている
・転がってくる奴
・骨と皮のみ、結構強い

7月号当選者発表

いやー、まいった。恐ろしいバグが出てしまった。「カンジンチョウ」を「カンジチョウ」にしてしまっていたのだ。なんてこった。うーん、ごめん。でも「ビッグコアマクーツウ」は印刷のミスなのだよ。

「カンジチョウ」「マクーツウ」『近所2か所』等、色々なことを考慮に入れた結果、当選者は次の5名に決定しました。

それでは例の如く豪華な粗品を送ります。

尾形　満君　（神奈川県）
森口　聡君　（茨城県）
南川　有君　（長野県）
山崎浩一君　（高知県）
米沢　達君　（富山県）

本来の正解は次の通りです。

グラディウスツウ—オプションハンター—デスモール—ガウ—クラブ—ゴーレム—テトラン—ファイアードラゴン—アイフォン—プチモアイ—ホッピングモアイ—ビッグコアマークツウ—ビッグアイ—ビッグモアイ—クリスタルコア—カバードコア—ゴーファー—エネイーター—イソギン—ニンジャ—カンジんチョウ—ゾルタン—モケラ—イカズチマル—ワヤヒメ—ピストルダイミョウ—ベンジャミンオオクボヒコザエモン—カラクリクン—コムソウクン—ベラボーマン

迷宮島

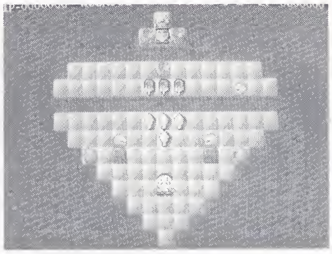
アイレムからひさしぶりのパズルゲーム、迷宮島はどうだったかな。初めのうちは大部やさしく作ってあるので初心者もやりやすいと思う。今回は30面まで紹介&攻略してある。一気に読まないで、ガマンして少しずつ読んで攻略の助けにしてくれ。

石井ぜんじ

攻略パターン&ヒントの紹介だ

ROUND 1

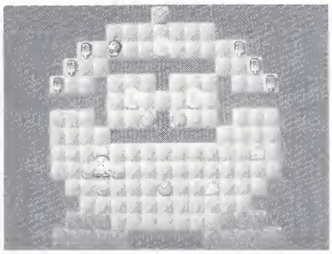
敵にぶつかりさえしなければカンタンな面。ウォットを凍らせて上にキックすればいい。上の地形は狭いのでペンコの逆襲に注意。



練習面。氷を上にとばして通路を作ろう。

ROUND 2

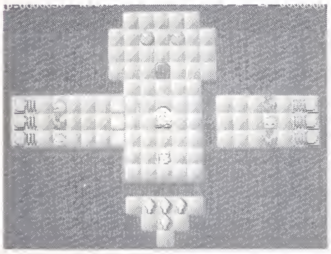
1面と同じようにウォットを凍らせて上にキックするだけでいい。ただ、赤くなってダッシュしてくる「ポン」には注意しよう。爆発に巻きこまれてしまうぞ。「ポン」の近くには近づかないように。



ポンに注意。氷柱ボタンの存在を教えてくれる。

ROUND 3

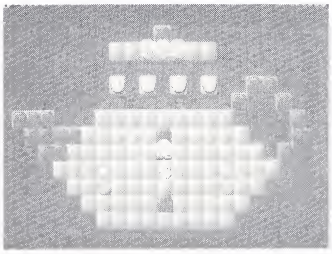
氷を左にキックしてバネを利用すればいい。この面で注意することはバネから戻ってくる氷にぶつからないようにすること。ぶつかるとやられてしまう。



バネの使い方がわかる面。

ROUND 4

この面も1面〜3面までと似たようなものなのだが、敵にぶつかりやすいので注意。



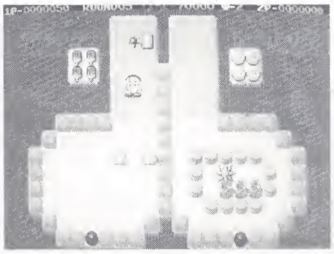
1面と大差ないですね。

ROUND 5

さあ、ついにハンマーの登場だ。ハンマーとは、どのような性質を持っているかをしっかり把握しよう。

この面ではハンマーの向きは正しい方向を向いているから自分でハンマーの向きを変える必要はない。ハンマーに正直に氷をぶつければいい。

右側にはギアスがいるが、こいつは外周に沿って回る性質がある。左から2番めの上の氷柱をこわし、上に逃げれば確実。ここのギアスは遅いので慣れればどの柱をこわしても大丈夫。

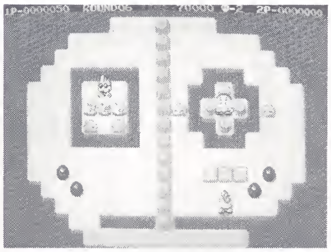


ハンマーを使おう。ギアスは右手の壁に沿って回る。

ROUND 6

スタート直後、コケッコーが氷をキックして道を作ってくれる。その後はコケッコーに体当たりされないように左側へ渡ろう。

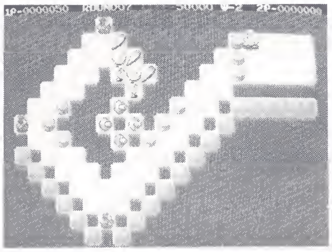
左側に行ったらフリーザーの射程を利用してウォットを凍らせて、コケッコーにキックさせればバッチリ。



コケッコーを利用しよう。

ROUND 7

砲台の弾を氷柱を作りながらさえぎって進めばいい。突っ走ってもけっこう当たらないものだ。

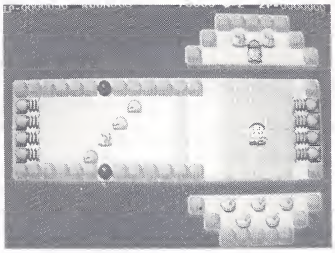


走り抜けても大丈夫。

ROUND 8

バネで往復運動するように氷をキックして氷柱をたてて氷を止める。そうして上にキックすればいい。

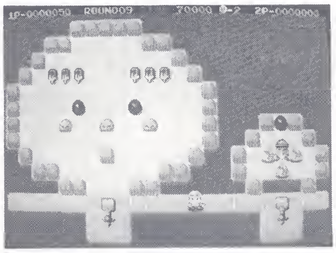
また、バネにキューブが当たった瞬間に横からキックしてもいい。この面も氷につぶされないように注意。



氷を氷柱で止めよう。

ROUND 9

ハンマーを連続して使う面。右側のハンマーは正しい方向を向いているが、左側のハンマーは向きを変える必要がある。左のハンマーは初め下を向いているので、キックして左に向くようにしよう。そして上から氷をキックすれば、氷はハンマー2つを経由して、通路を作ってくれる。



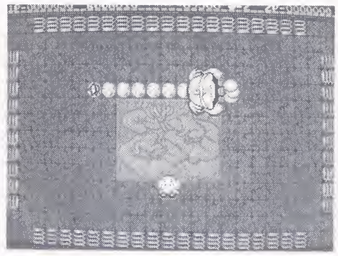
ハンマー2個を連結して使おう。

ROUND 10

迷宮島は10面ごとにボスキャラが出現する。10面のボスは「ゲコン」だ。しっぽの先にフリーザーを当てると氷になるので、それをキックして

アイレムのパズルゲーム

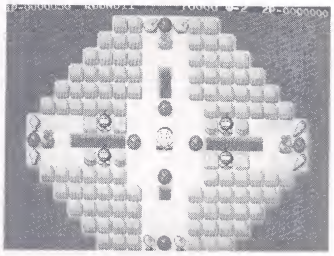
本体に当てよう。
ボスを倒すと夢袋が出現する。どれかを選んでキックしよう。



しっぽのおたまじゃくしが氷になる。

ROUND 11

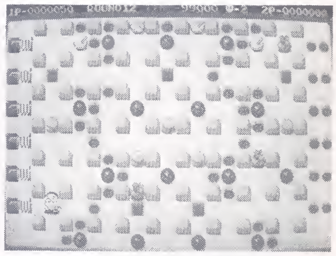
ポンがポンポン爆発するので、パズル性よりアクションが重要。速攻で上の夢袋を取り、ポンが追いかけて来たら氷柱を立ててかわそう。



自分なりのパターン化が必要。

ROUND 12

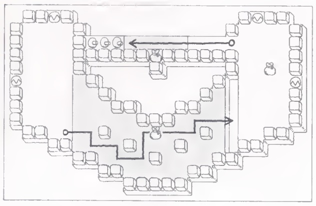
氷穴の部分は氷で埋めることはできないし、氷柱も立たないし通れない。ただし、氷はその上を通過する。
スタートしたら、横に氷を投げないようにしながら埋め立てて進もう。右に進みつつ上→下→上と進むことになる。



迷路状になっている。

ROUND 13

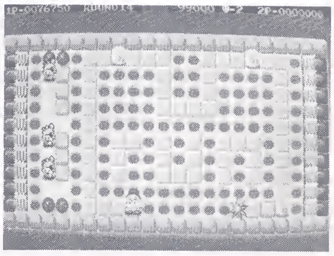
中央の濃い色のタイルにはウォットは入ってこれない。つまり、ウォットを凍らせたら、タイルの中をジグザグに右へ進めなければいけないのだ。うまく地形を利用しないと氷は運べないぞ。
左上の砲台は、右上から氷をとばしてやれば弾を防ぐことができる。これに気がつけばカンタン。



図のように氷を動かして右側に運んでくる。

ROUND 14

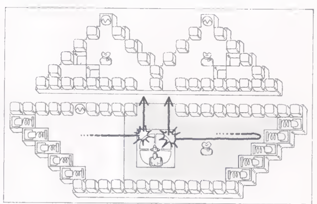
氷がとびかう中を、右下まで走っていかなければいけない。ぐずぐずしていると、右下の氷が溶けてギアスが出て来てしまう。そうなったら終わりだ。氷の動きをよく見てかわそう。画面中央部では、上から3段目の氷の動きに注目して進もう。



この面はアクションゲームだ。

ROUND 15

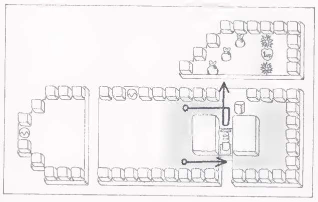
新しい敵、バケタンが登場する。バケタンは凍らせると氷になるが、この氷は埋め立てたりできる本当の氷ではない。キックすると元のタヌキに戻ってしまうので化かされないように。
パズル的には、この面はバネとハンマーの使い方が重要。ハンマーを上に向けて、左側から氷をキックすれば左上には通路が作れる。
問題は右上に通路を作る時だが、今度はハンマーを上にした状態で右側から氷を当てないといけない。そうするためには、バネでの氷の往復運動を利用しよう。
つまり、まずハンマーを横に向けて氷に当たらないようにし、バネを利用して氷を往復運動させる。そうしたら、氷が右側に行ったのを見はからってハンマーを上に上げればいい。ハンマーを上に上げたら、すぐハンマーの近くから逃げること。ハンマーの回転に巻きこまれるとやられるぞ。
ハンマーは向いている方向に氷をとばすということも覚えておこう。



ハンマーの使い方の基本テクニックだ。

ROUND 16

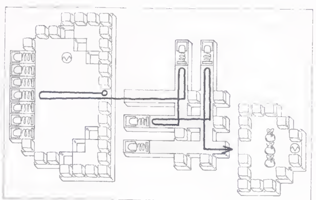
バネを使って上に通路を作らなければならないので、氷柱を立て、氷をバネの所に止める必要がある。ただ、それだけでは自分が氷をバネに向けてキックする場所に行けなくなってしまう。
そこで、バネの下の部分に氷をキックして通路を作ろう。そして下から回りこめばいい。
1UPは自分が下の段にいて、自分の右側に氷柱を建てるとギアスの動きが変わり、上の壁をつたって行ってしまう。これで余裕で取れるでしょう。



下を埋め立ててぐるっと回りこむ。

ROUND 17

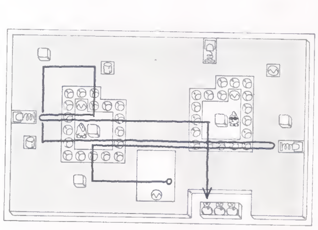
バネを使っていく面だが、自分がどこに逃げるかが大切な面。
まず、氷を作って右側に通路を作り、もう1つ氷を作ろう。そうしたら、氷をバネに向かってキックし、その間に逃げよう。
このとき、自分の逃げる位置は、次にバネに向かってキックできる位置でなくてはならない。つまり、下→右→下と逃げよう。



自分の逃げる場所に注目しよう。

ROUND 18

この面はコケッコーがキックするのを利用する面。
まず、カキ氷を取って氷柱を立てておこう。そうしたら氷を作り、左下のブロックまでキックしよう。
その後、上にさらにキックしてコケッコーにキックさせる。そうすると、左側に立てておいた氷柱に止まるはずだ。
そうしたらさらに上、右、下とキックして、再び左のコケッコーにキックさせる。すると今度は右のコケッコーが下にキックして道が作れる。
左→上→左（コケッコーがキック）→上→右→下→右（コケッコーがキック）→下（コケッコーがキック）の8手詰だ。
このような面は自分のできることが少ないので、初めから氷をとばしていけば意外にカンタンにできると思う。



氷は長い道のりをたどる。

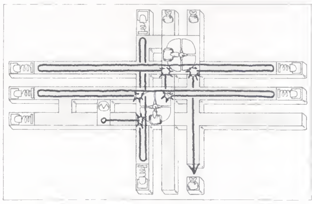
ROUND 19

この面は30面台にあってもおかしくないほどの難度なので、くわしく説明しよう。
基本的には、15面で使ったバネではね返ってくる間に、ハンマーの向きを変えるという方法を使う。まず、ハンマーを下に向けて、氷を左側から当てると、氷は一番下の段のヨコの列とタテの列の往復運動になる。
そうしたら、ハンマーに巻きこまれないように注意しつつ、氷がタテの動きになった時にハンマーをはずそう。すると氷はバネだけのタテの往復運動になる。
今度は氷が上に行った時にハンマーを横に動かすと、氷は2番めの段のヨコの列とタテの列の往復運動になる。初めより1列上に上がったわけだ。
そうしたら、氷がヨコの動きになった時にハンマーをは

ずし、氷をヨコの往復運動にさせる。そして氷が右に行った時にハンマーの向きを変える。すると上のハンマーに氷がぶつかり、左側の上と中の2段のヨコの列を動くことになる。

ここでやっと一番上のヨコの列に氷が来たわけだ。ここで上のレハンマーをはずせば、一番上のヨコの列で氷が往復運動をする。そこで、氷が右側に行った時にハンマーを動かせば、やっと下に通路ができる。

ゆっくり考えて納得してからゲームセンターに行こう!!

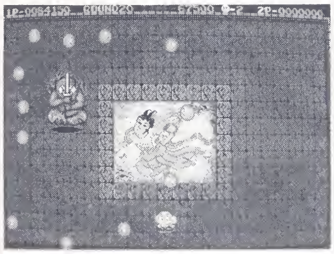


氷の移動経路を頭にたたきこもう。

ROUND 20

今度のボスは「ウッツラ」だ。ふだんはウッツラウッツラしているが、時おり玉をとばしてくる。この玉を凍らせることによってダメージを与えられるのだ。

とばしてくる玉をよけるコツは、ウッツラが止まっている時の玉を位置をよく見ることだ。玉は放射状に飛んでくる。



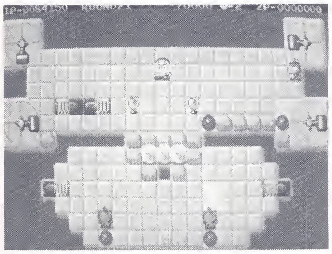
飛んできた玉を凍らせよう。

ROUND 21

ウォットを凍らせ、キックできる方向が一方向しかないのでわかりやすいと思う。右下のハンマーの向きを上向きに変え、ハンマー4つを使いながら氷をとばそう。

すると、氷が飛んでいって戻ってくるので、パフェを取っておいて、バネからはずんで戻る所を氷柱をたてて氷を止めよう。バネに氷が当たった瞬間に、下にキックしてもいい。

下の海を埋めるのはもう少し頭を使わないといけない。まず、下のバネを使い、氷をヨコの往復運動にさせよう。初めは1コの氷を往復させて氷柱を立てて止めよう。そして、その時もう1つ氷をつくり、今度は氷を2つ並べて往復運動させよう。また同じようにして3つ氷を往復運動させ、並べて氷柱で止めればできあがりだ。

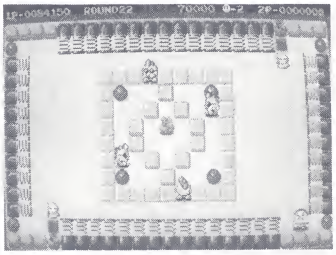


氷を3つ重ねるのがコツ。

ROUND 22

ここからはカンタンにヒントだけにとどめておこう。

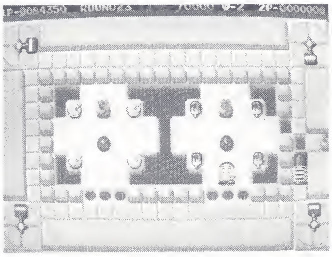
この面は、氷にぶつからないように氷柱を立てていけばパズル的にはカンタン。地蔵はこわそう。



氷のよけ方が大事な面。

ROUND 23

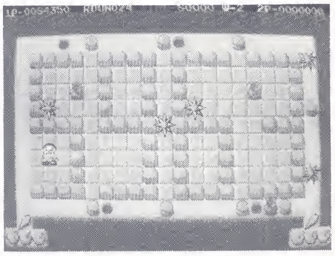
ハンマーを使って、氷が戻ってくるまでにダッシュして逃げる面。ギリギリで逃げ切れる。



氷をキックしてダッシュで逃げよう。

ROUND 24

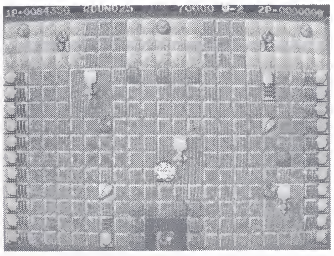
氷柱をうまく立ててギガスを閉じこめよう。自分は壁沿いにいなければ安全。



ごくろーさん。

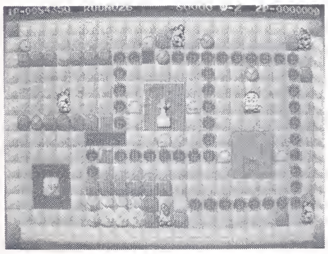
ROUND 25

オニハンは正面からフリーザー攻撃するとはね返されてやられる。右下→右上→まん中の順番でハンマーを使えばいい。氷柱の立てるタイミングに注意。



バネで戻る時に氷柱をたてる。

ROUND 26

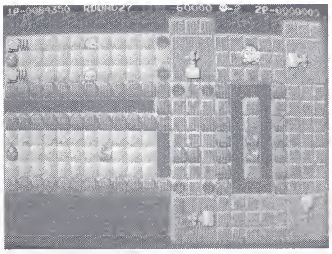


コケッコーの氷のキャッチボールが笑える。

まず左のコケッコーを利用して1ブロック埋め立てる。その後は、まん中のハンマーを使うもよし、コケッコーを左下に出してキックさせるのもよし。

ROUND 27

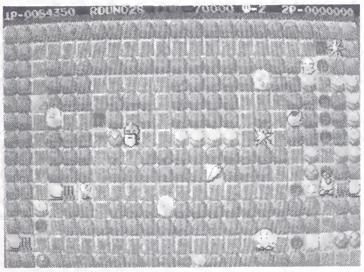
右上のハンマーで閉じこめられないように。まず左下の袋を取り、今度は左下から順にハンマーを使おう。



いきなり閉じこめられないようにバネを利用。

ROUND 28

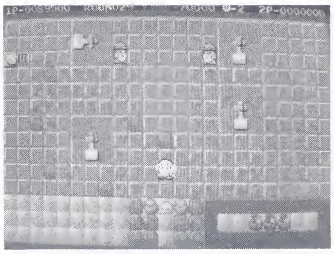
始まったら、すぐ氷柱をこわして下に逃げこもう。最後のギアスは出さなくても大丈夫。



要所要所で安全地帯に逃げこもう。

ROUND 29

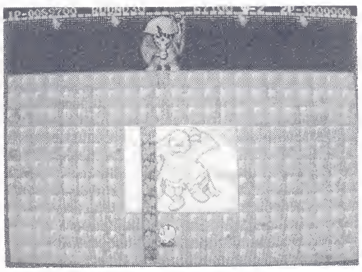
かなり難しい。左下→左上→左下→右下→右上→右上の順にハンマーを使えばいい。下に氷柱を2本立てる必要がある。



最後はハンマーを動かして氷に当たらないようにする。

ROUND 30

ボスの「ドクロン」が登場。氷を壊してくるので、よく見てかわしてフリーザーをうちこもう。止まると火の弾を放つので注意。



落ちついていれば大丈夫。

今回はここまで。また紹介&攻略するのでヨロシク。30面台はさすがに難しいぞ。

1COINクリアは不可能だ!!　と思っている君。
あきらめるのはまだ早いぞ。今回は後半面を
最後まで一気に攻略するぞ!!

超絶倫人 ベラボーマン

FISCHER

ニューと旧バージョン違いはこれだ!

永久パターン防止のニューバージョンと旧バージョンの違いについて、まず言っておきましょう。

ニューバージョンではウゴーが波動弾以外では倒せなくなっているので、パンチを持って爆弾で永久に点を稼ぐと言った永パが出来ない様になっています。又16面で画面がスクロールしなくなるバグもなくなりました。

永パ防止以外の違いを言うと、海底面でアトランティス大王を倒した後に、アメーバが出て来なくなった事やバブルボーイの現れる所が少し違う事。あとウゴーが出現してから、ベラボーマンに攻撃してくるまでの時間が少し長くなりました。

アイテムの出現条件

面がスタートしてから福引男が出現した時に、それまでに何匹敵を倒したかによってどのアイテムが出て来るのかが決まるのです。

ここで表を見て下さい。例えば2面では敵を14匹倒してから福引男が出たらラーメン、15匹目なら波動弾が出るのです。又「倒した敵」とは福の字を出さないザコも1匹として数えます（爆弾やモケラの撃って来るドリルなど）。

アイテムを調節して出す為には、どの敵が正の字を何個分出すか把握していないとダメですよ。ちなみに、表で書いていない面や、2回目以降の福引のアイテムの出現表は自分で作ってみましょう。

★アイテム出現表

ステージ＼敵の数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2							オ	ス	オ	パ	オ	オ	ハ
4	ス	オ	ス	ラ	パ	ハ	オ	ラ	ス	ハ	ハ	ハ	パ
6	ス	オ	ス	ラ	ラ	パ	ハ	ハ	ラ	?	ハ	?	パ
8	オ	パ	オ	パ	オ	ラ	オ	パ	ム	ワ	?	?	ム
14	ス	パ	オ	ラ	パ	ワ	ハ	ラ	オ	?	ム	?	?
15	ワ	オ	ス	ラ	パ	ハ	オ	ス	オ	パ	オ	オ	?
22	?	オ	ス	ラ	パ	ハ	オ	ス	オ	パ	?	?	?
24	ワ	ス	オ	ラ	パ	オ	パ	オ	オ	パ	パ	?	?

※　オ…オムスビ　ワ…新幹線　ム…無敵
ス…スカ　ラ…ラーメン
パ…パンチ　ハ…波動弾

後半面の攻略 (18〜32面)

突っぱしるぞ

18面 町内

前号で説明したのですが、今回はちょっと違うパターンを紹介したいと思います。

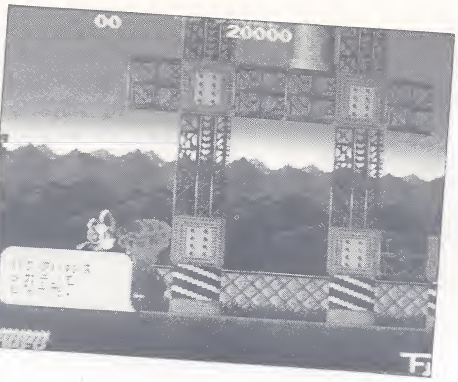
まず始まったらベラボーマンが常に左を向いている様にして、ほんの少しずつ画面を右にスクロールさせます。するとゾルタンしか画面内に反応してこないので、ゾルタンの声がしたら左端まで走っていって、ゾルタン1匹のみと戦えば良いのです。

ゾルタンを倒したら、右にスクロールさせてブラックベラボーを倒せば楽勝です。ゾルタンとブラックベラボーを分けて戦えるという非常に優れたパターンです。一度試してみて下さい。

超絶倫人 ベラボーマン

19面 町内

最初に、爆田岩の所まで行って上の段に上り、壁の向こう側にいるドカンガーを倒しておき、戻って一番左側のメカナメイシに乗って上まで行きます。この時もドカンガーが弾を撃って来るので、ジャンプでかわしましょう。



ドラクエファンにしか分からないこのメッセージ。こんな所で粘っているのは時間の無駄だぞ。

一番上まで行ったら、旗の立っている所から大ジャンプをして、キックしながら空中停止を使ってゆっくり降りて、空中にある波動弾を取り、そのまま左斜め下に落ちて、下の段の上に乗って待ちます。

一番下に居る3匹のモケラがドリル弾を撃ったら下に降りて、波動弾で全滅させてしまいます。もし空中の波動弾を取れなかったら、ここは無理せずにモケラをやり過ごしてしまいましょう。

その後のマグネイザー、バーニンガー2匹と、たくさんの戦車は全く問題ないでしょう。福がたくさん取れるので、福引で体力を増やしておこう。

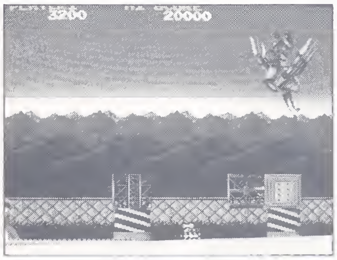
その後に、鉄骨の向こう側に居るドカンガー2匹を波動弾が余っていたら撃って倒しておこう。後が楽になるぞ。下に降りるとプラズマーが来るので、ちゃんと片付けてから上に登ろう。上に登る時に出てくるドカンガーはキックで倒せばよろしい。

一番上に上って、又一番下に落ちると、マイトガイ3匹とモケラなどが待ち構えているので、しゃがんで頭付きでOK。

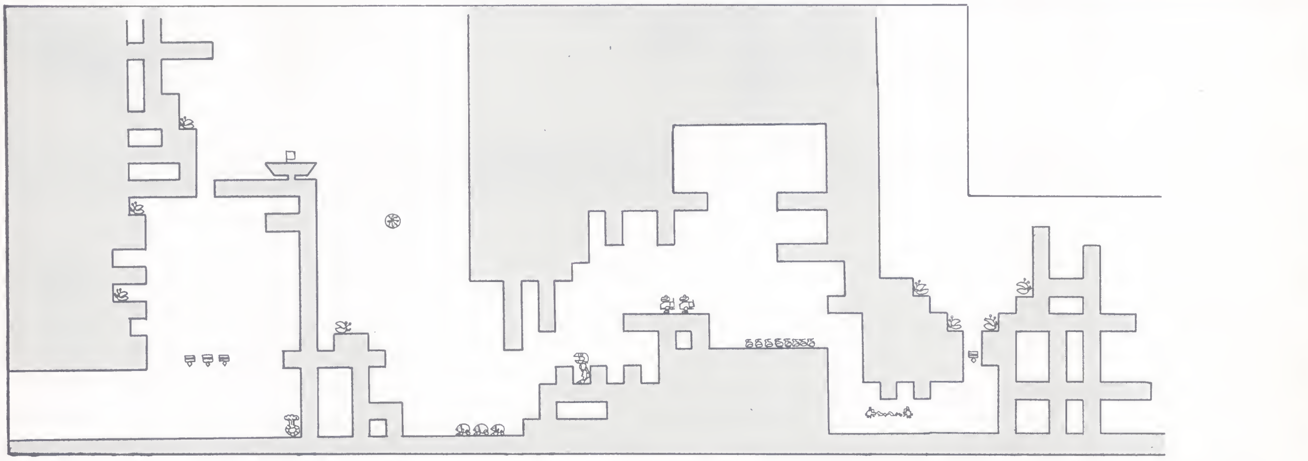
その後にマグネイザーが出て、又プラズマーが出て来る。こいつはちゃんと出現する所を覚えていましょう。

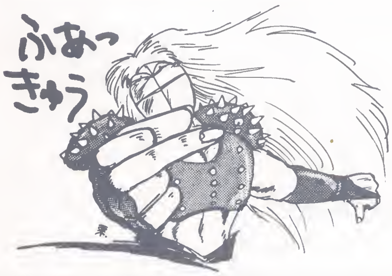
そして、マイトガイ、スタンパー6809が居るが、ここでむやみにスクロールさせてはいけない。すぐ先にゾルタンが居るので、そのまま行くと足場の悪い所で戦うハメになってしまう。

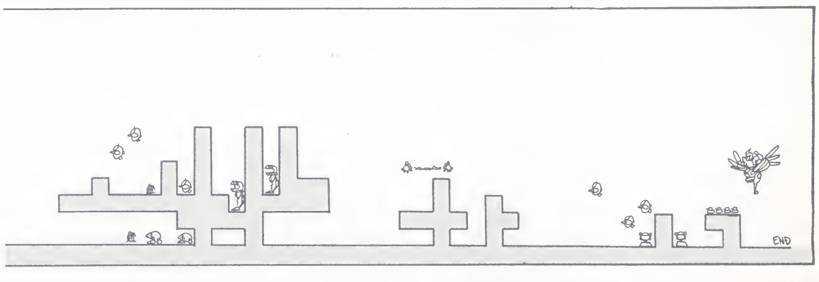
やり方としては、プラズマーの後は少しずつ進んで、ゾルタンが右上の方にほんの少しだけ見えたら左に戻って待てば良い。そうすれば左側の広い所で楽に戦う事ができるからです。



スクロールさせ過ぎてしまうと、こうなってしまう。この足場の悪い状態でゾルダンを倒すのは結構辛い。







20面 町内

始めに妖岩道人が3匹出て来るので、レバーを右に入れているといきなりくらってしまうので注意（そんな人はまあいないでしょうけど…）。

ビルを屋上まで登って行くと鉄球があって、下にマグネイザーが2匹居る。ここはマグネイザーの音が止んだら降りればよい。

その先で、旧バージョンだとバブルボーイを呼んで安全に倒せたのだが、ニューバージョンではこれが出来ずに、下に降りないと来なくなってしまった。

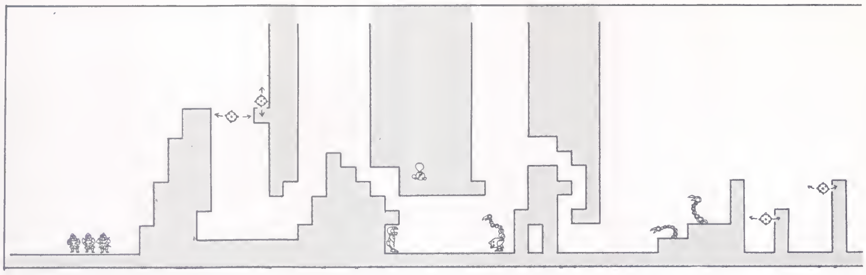
ここは下に降りたら、まず左下のマグネイザーを始末してからバブルボーイを倒してしまう。この時、右から爆弾野郎が数匹来るので、うまくジャンプしてよけよう。特に、1匹の様に見えて5匹程度重なっている爆弾野郎には注意して下さい。

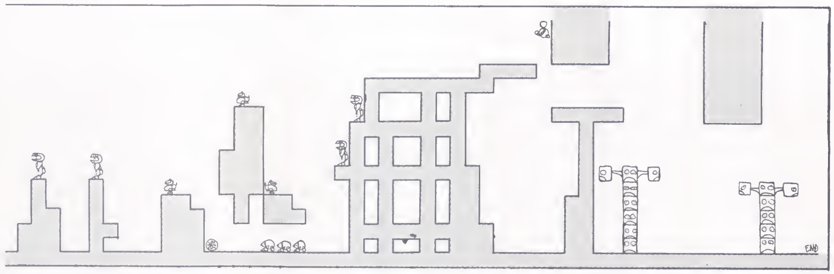
その先にトリガーG7が1匹いて、更に先に今度は2匹いる。この面は時間があまり無いので、ゆっくりやっていると必ずウゴーが出て来てしまう。特に、このトリガーの場所で時間を喰ってしまうのが原因となっている事が多い。

2匹のトリガーの所などは奴が上に向いている時もジャンプキックを当てるぐらい、速攻でいくつもりで行こう。

その後、鉄球があってマグネイザー2匹、バーニンガーなどが居る。下に波動弾があるが取りに行くと下にモケラが3匹いるので危険。ここではバーニンガーの頭に乗って、一番上まで上ってからジャンプして一番下に降りて、下のモケラを消した方がいい。

そして、又上に上っていく訳だが、途中にマグネイザーが2匹いるので注意。上に行ったらバブルボーイを呼んで倒しておこう。
最後にウンババを倒して、この面はおしまい。



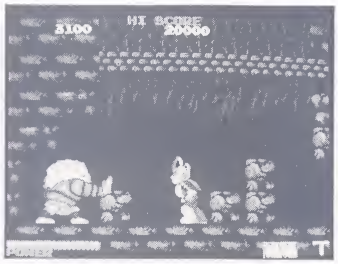


21面 海底

オムスビが結構出るので体力が回復出来る面。とはいえ敵の出現パターンをしっかりと把握していないと、ボコボコ体力を失ってしまうでしょう。特に、1個目のオムスビの所のマイマイ男5匹と2、3個目の所に下にいるイソギンなどは早めに退治しておかないと、せっかくのオムスビをみすみす逃してしまう事にもなりかねないので、要注意。
ボスのアトランチス大王に関しては、もはや何も言う事はないでしょう。

22面 忍者屋敷

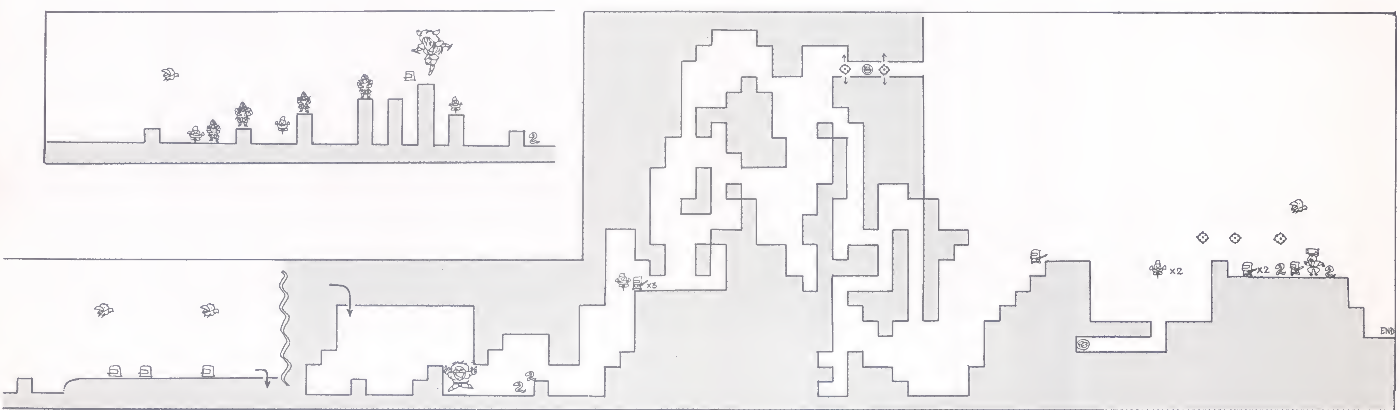
始めにヘビ、勧進鳥、妖岩道人、騒童子が1匹ずつ計4匹一気に出て来る。ここは前に書いたアイテム出現表を利用してラーメンかパンチを出しておきたい。エネルギーがたくさんあるなら5匹目でパンチを、無いなら4匹目で福引をしてラーメンを出そう。
切り株の所でわや姫が出て来る。まず一緒に居る虚無僧君を倒してから、一番左端の木の上でわや姫が弾を撃って来るのを待つ。弾を撃って、わや姫が突っ込んで来たら、わや姫が居た所に大ジャンプで回り込んで、わや姫が空中を漂っている所を背後からキックで攻撃すればよい。
その後、ヘビや勧進鳥、虚無僧君などが出現して来るがあわてずに1匹ずつ倒して行こう。
少し進むと下に落とされて雷丸が居る。ここでは、地形をうまく利用してタイミング良くジャンプしよう。



ここの雷丸は小ジャンプをうまく使って戦おう。

その後に突っ込んで来るヘビ3匹には要注意。ヘタに倒しに行くよりは、段の上でやり過ごした方がいいかもしれない。
迷路地帯では、竹ヤリと鉄球に注意して慎重に進んで行こう。右上にラーメンがあるが、鉄球があってダメージを受けやすいので無理して取りに行く必要はないよ。このラーメンから下に降りたら、ひたすら左を向きつつ、カラクリ君を倒しながら上にジャンプして行こう。右の方の袋小路の奥にあるスシを取る為だ。袋小路に入る前に、1回でもスシを画面中に見せてしまったら2度と取れないだろう。このスシは必ず取れる様にしておこう。
上の段に上る時に、高く上がり過ぎて鉄球に頭をぶつけない様にしましょう。上に行ったらカラクリ君を倒して、すぐに上に飛んでいる勧進鳥を倒さないとハマってしまうぞ。ピストル大名はしゃがんで攻撃すれば問題なし。

超絶倫人 ベラボーマン

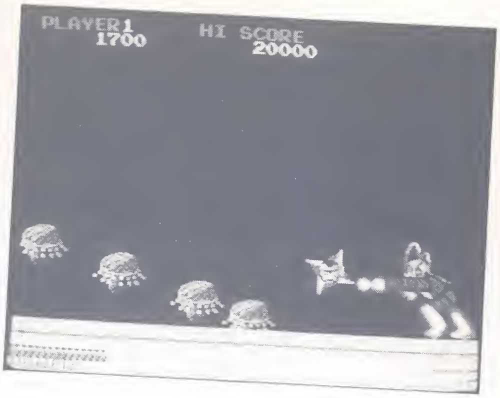




高次面に出て来るとはいえ、所詮ピストル大名は弱い。しかし、上にいる勧進鳥を残すと大変な事になってしまう。

23面 忍者屋敷

この面もスクロールをうまく利用すれば、左側に要石の安全地帯が出来るので、最初に少しずつ左を向きながら動いてフウシャ忍者をおびき寄せよう。フウシャ忍者は、左端で突っ込んで来る所を攻撃すればよいのだが、パンチが当たりそうにない角度で突っ込んで来たら、真上に一旦ジ



フウシャ忍者+要石のダブル攻撃といってもスクロール技を使えば全然問題はない。

ヤンプしてから、フウシャ忍者を後ろから狙い撃ちすれば良い。慣れればノーダメージでクリア出来る面です。

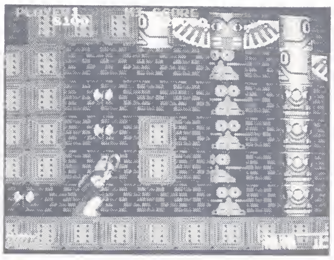
24面 町内

ウンババのたくさん出てくる厄介な面。まず最初のザコ5匹をうまく調節して倒して1回目の福引でラーメンを出そう。次に出て来るアタックボンバーを倒した後で、福の字がそろう様だったら最初のザコを3匹殺し、その先のプラズマーで福引になりそうだったら、最初は2匹ザコを殺せば良い。表を見れば分かる様に、24面は4匹目でラーメンになるぞ。

ちなみに、最初のアタックボンバーの所で超ハイジャンプをすれば、一番上のルートで行く事も出来ます。

下に落ちるとマグネイザーが居て、バブルボーイが飛んで来る。軽く片付けてしまおう。上の段にマグネイザーとウンババがいるので、ジャンプでタイミング良くキックしてあげよう。

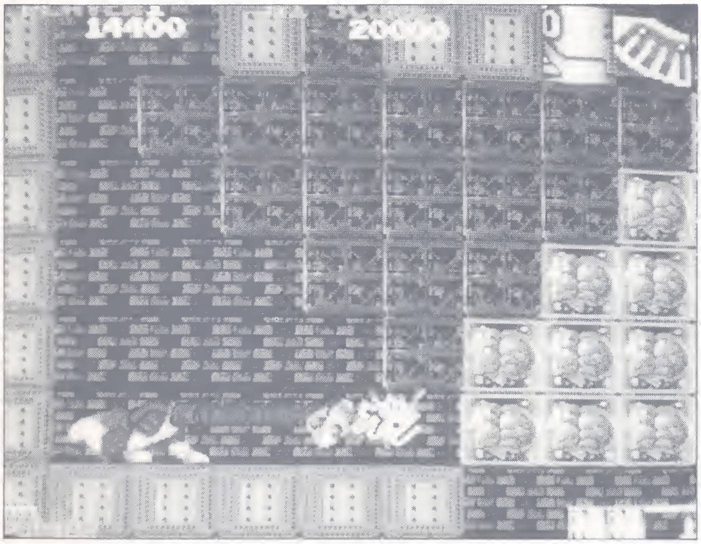
上に登るといよいよ恐怖のウンババ地帯。普通に突っ込んで行くと、どうしてもウンババや弾をくらって思いっ切りエネルギーを減らされてしまうでしょう。



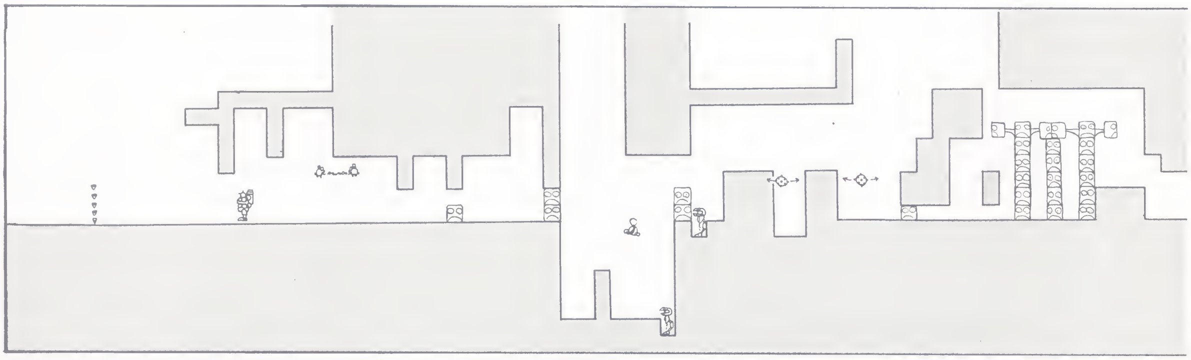
鬼のウンババ面。こうなってしまったら多少のダメージは覚悟したいと…。

ここは、まず上と下に置いてある波動弾を消える前に素早く取り、ウンババが右端にほんの少しだけ（3ミリぐらい）出る様にしたら波動弾を撃ちまくります。するとウンババは画面外に飛んで行ってしまうので、こっちに突っ込んでぶつかる心配がないのです。

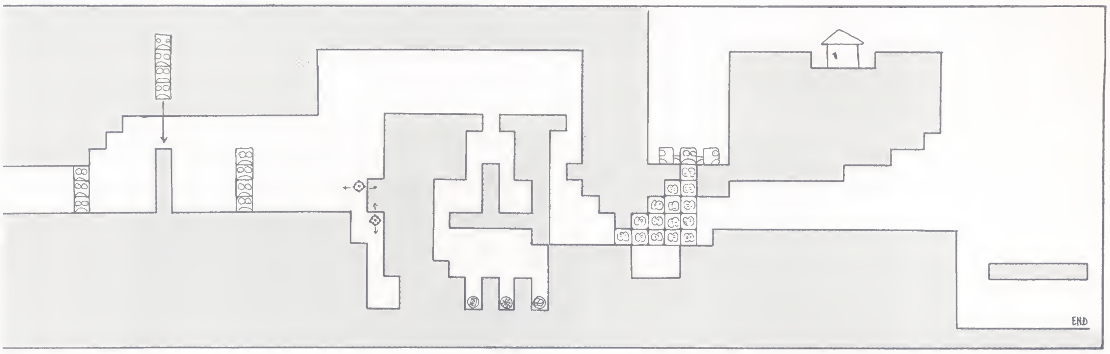
この方法で少しは楽になると思いますが、波動弾が無い場合は、普通に2段目を撃って、そのハネ返りをしゃがんでかわして、1段目が撃ってきたら1段目本体を撃たない様に、弾だけをショートパンチで撃ち、また2段目を…というふうに繰り返していきましょう。それでも多少のダメージは覚悟しておかないとダメでしょう。



ウンババピラミッド？。手前の2つを消せば楽勝。







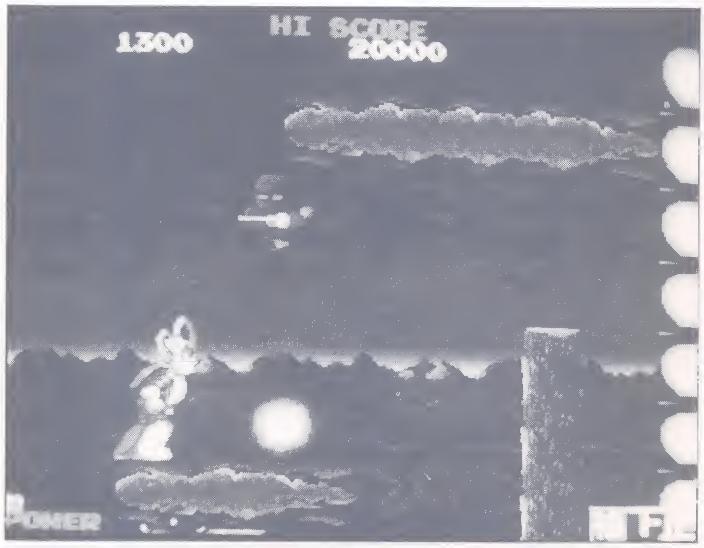
その先は細い道にウンババが出たりしますが、ジャンプするタイミングがしっかりしていれば問題ないでしょう。
最後は脳ミソのウンババ。一番手前の2つを飛ばしてから、そのすき間を下に降りて下からジャンプで少しずつキックしていけば何て事はない奴です。

25面 海底

海底軍団総攻撃!! の割にはたいして難しくはありません。ただ、上から降ってくるイカタルの出現場所だけは覚えておきましょう。連続で降ってくる所を知っていないと、つい当たりがちになってしまいます。
ボスはツインスキュレーン+鉄球2個。三日月よけでOK!! 右下に居るイソギンは早めに始末しておけば楽だよ。

26面 忍者屋敷

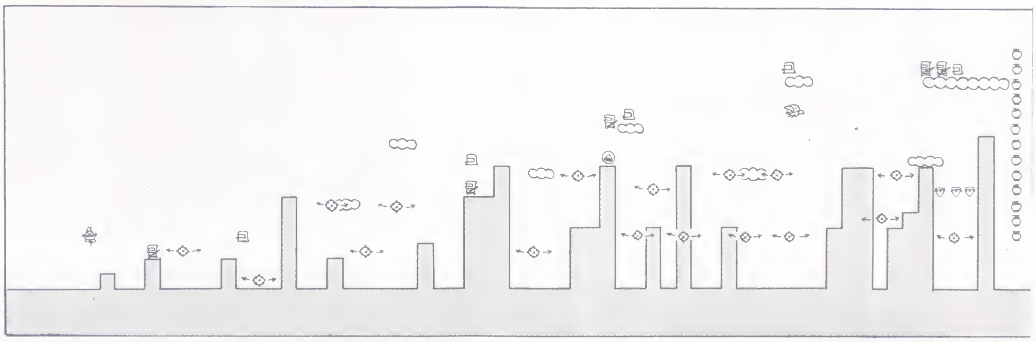
鉄球が多く、地形が複雑で敵がいやらしい所に出て来る難しい面です。通るルートを決めておかないと、まずエネルギーを多量に喰われてしまうでしょう。
最初に騒童子とカラクリ君が来ます。その後をうかつに進むと、いきなり上から爆弾野郎が降下して来るので、手前の切り株でジャンプして爆弾野郎を出現させて、そのまま消してしまいましょう。
その後は鉄球地帯があって虚無僧君を2匹倒したら、木に飛び乗って上をジャンプして渡って行く。オムスビを取ったら、上からカラクリ君と虚無僧君が降りてくるので、そのまま切り株ぞいに一番下まで降りて、そこで倒します。
また上に行く訳ですが、すぐ先の方にラーメンがあるので、絶対に取り逃さない様に。
すぐに虚無僧君と勧進鳥が来るので素早く2匹を倒します。特に勧進鳥は残すとつけ上がるので要注意です。
その先のちょうちん地帯の所でフウシャ忍者がいます。上空のちょうちんの所で待ってもよいし、一番下の所で戦っても良いでしょう。要は、自分が画面の端にちゃんと位置づけていればOKです。
次の鉄球がたくさんある所では、がけっぷちに立ってタイミング良く下に降りて、左下にある波動弾を取ります。
その後にもヘビ、コウモリ、カラクリ君等が連続して来るので波動弾で一掃してしまおう。
最後は、雷丸+勧進鳥×2匹。勧進鳥を先に倒さなくてはいけないのは言うまでもありません。



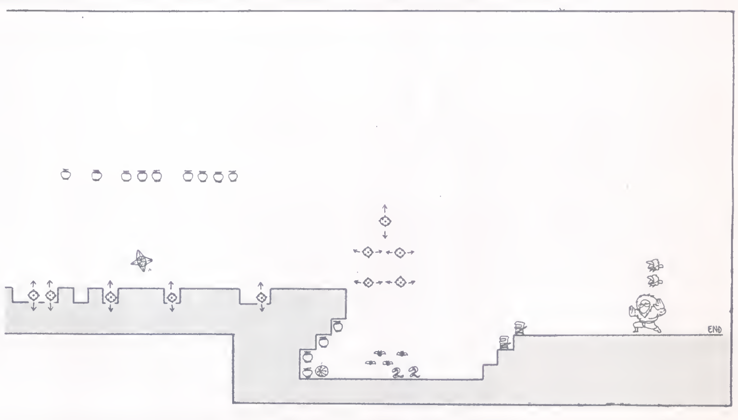
上から降りてくる敵には充分注意だ。鉄球にプチ当たらはい様にうまく倒そう。



上の勧進鳥を先に倒す事。

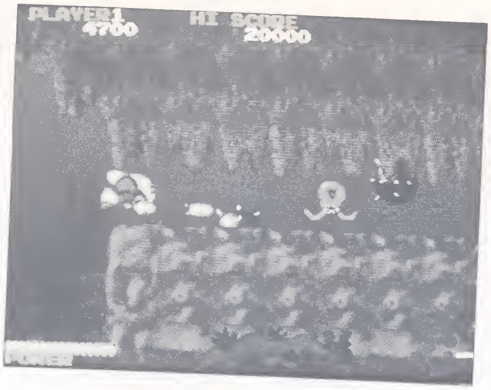




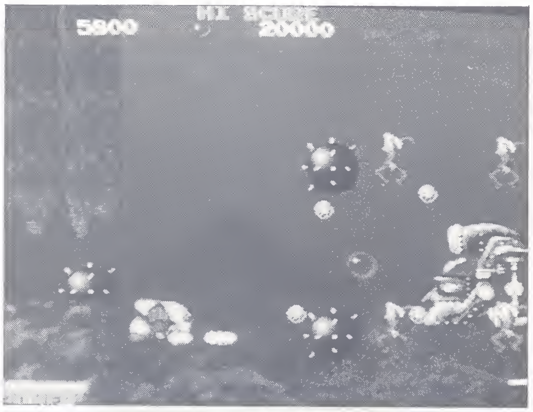


超絶倫人 ベラボーマン

27面 海底

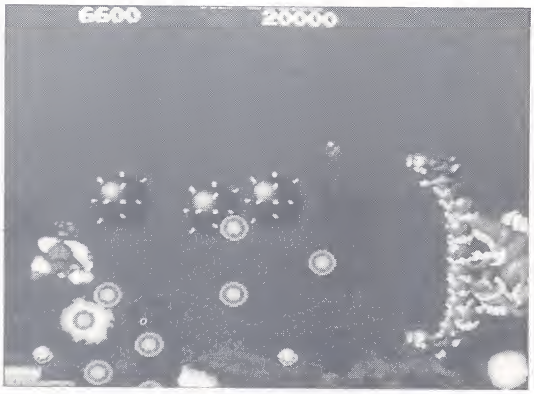


さすがに最後の海底面だけあって難易度はかなり高い。
最初の鉄球地帯は、後ろに追いつめられる前にどんどん進んでしまう事。始めの細い通路を抜けて、少し広い所で狭い所に鉄球が…。ここはタイミング良く一気に抜けないと必ず鉄球に当たってしまうぞ。
鉄球がひしめいている場所は上を抜けるより、下を行った方がダメージを受けにくいよ。
その先の通路にイソギンが隠れているので、床に自機をこすりつけてボムを撃ち込んで壊そう。残すといつまでも弾を撃ってきて厄介になる。
まずはアトランチス大王。周りのゴエイがやたらと弾を撃ってくるが、上下にタイミング良く動いて撃っていれば何とか勝てる。
そして海底初号がいる。攻撃はアトランチス大王とほとんど一緒で、問題はない。ただ弾が多いので慎重に。こんな所でくらうのはバカらしいぞ。



コクピットの中に居る奴の動きが妙におかしい。

最後はツインスキュレーン+鉄球×3。自機の動きが甘いと、すぐに弾に囲まれて大変な目にあいます。
動き方としては、鉄球に当たらない様に外周を逆コの字で動き、上に居る時は（自機が）よけに専念して、下に行った時に奴の首に撃ち込むようにすればいい。とにかく、ここは深追いは禁物。慎重に。



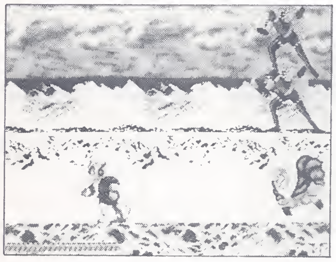
海底面最大の難所。ツインスキュレーンの弾をうまく誘導しよう。

28面 忍者屋敷

アイテム面ですが、9面よりはアイテムがかなり取りにくくなっています。一番最初にある新幹線だけは取らない様にしましょう。（エネルギーが満タンなら話は別。）
一応スシ2つとオムスビが数個有るので、とにかく全部取れる様にしましょう。
面の最後にはベンジャミン×2が待っていますが、後半で波動弾がたくさん出るので問題はないでしょう。

29面

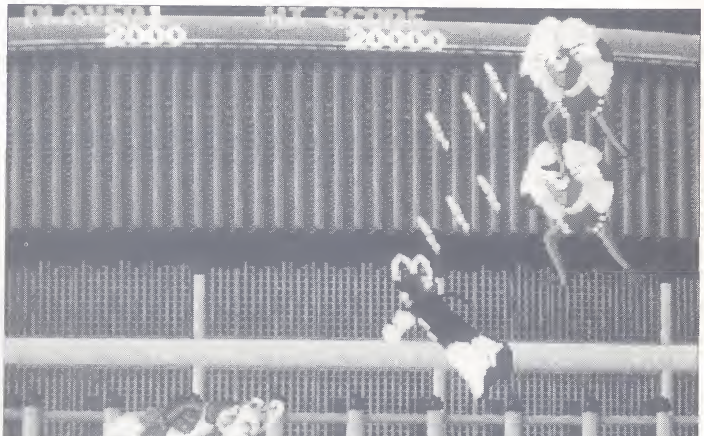
いよいよ、ここからボスの混合攻撃の面が始まります。ここから先は福引をしない限りほとんど体力が増える事は無いので、1コインクリアの為には、自分なりにパターンを覚えてしまわないと非常に辛いのです。
この面はベンジャミン×2と雷丸が居ますが、具体的な方法としてはスタートしたらすぐに大ジャンプをして、上下のベンジャミンに各1発ずつ当てて画面外に飛ばします。
そして、更に画面外に居る所を右端から攻撃します。ここまではいつもパターンになると思うのですが、ここから先はベンジャミンのパターンに合わせて攻撃していくしか無いでしょう。ボスの混合面の中でも結構難しい面と言えるでしょう。
とにかく、雷丸より先にベンジャミンを倒す事です。



うーむ、美しい背景に見とれている暇も無い程に敵が強い。イヤな面だ。

30面 忍者屋敷

ここはベンジャミン×2とブラックベラボーの混合面。
一見難しい様に見えますがこの面は完全にパターン化できます。まず29面と同じ要領でベンジャミンを画面外に飛ばしたら、すぐに下に降りて、ブラックベラボーに、例のその場パンチを6発入れてしまうのです。この時ベンジャミンが攻撃して来る事がありますが、あまり気にしない事。
ブラックベラボーさえいなくなれば、もうベンジャミン2匹などに手こずる事も無いですね。



ベンジャミンがつけ上がる前にブラックベラボーを追い払ってしまおう。

31面 忍者屋敷

ゾルタン+雷丸。ゾルタンにダメージを与える前に雷丸を倒してしまおう。コツとしてはなるべく画面端で待ち、ゾルタンと雷丸を一緒に大ジャンプで飛び越し、落ちながら雷丸に1発入れて、又端の方へ行って待つ、を繰り返すのがよい。
もしジャンプした時に、ゾルタンと雷丸の位置がずれて落下地点にまだ雷丸が居る時は、すかさず空中でキックを出して空中停止をうまく使お



雷丸を倒す前にゾルタンに1発当ててしまうと…地獄!!

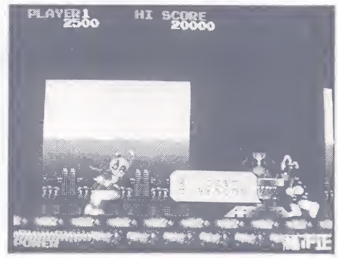
う。

ゾルタンのみになったと言っても油断は禁物。この面のゾルタンは普通の弾の代わりに手裏剣を投げてくる。でも基本的には同じだから、前号のゾルタン攻略を参考にして下さい。この面が終わって、エネルギーが半分ぐらいあれば合格です。

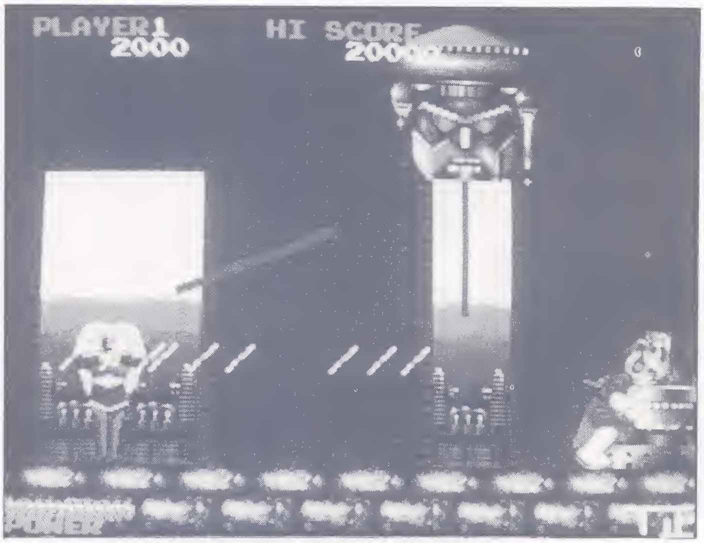
32面 爆田博士実験室

ついに最終面。前の3面でエネルギーも大分使い果しているだろうから、まずこの面最初のウゴー＋ベンジャミン×4は辛いかも知れない。

まず波動弾でベンジャミンを2つ消してからウゴーを倒そう。この場所では、ウゴーを倒す前に福引男を出さない様にしよう。何故なら、いるだけでも邪魔なのに、波動弾を吸い込んでしまうので、ウゴーを倒す前に波動弾を使い切ってしまうのがとても怖いのです。とにかく無駄撃ちは禁物。



実はブラックベラボーが味方だったとは…うーむ。



いよいよ最終面。ウゴーのレーザーには絶対に当たらぬ様にしよう。ここさえ越えれば勝ったも同然。

最後のブラックベラボーは耐久力が数十発と堅いが、その場パンチを入れ続ければ当り前の様にノーダメージで勝てるでしょう。

さあ、ついに爆田博士の登場。まず置いてあるスシは必ず取るべし。

爆田博士の弱点は頭。と言うよりは髪の毛です。頭にダメージを当てるとレーザーを撃って来るので、それはかわさなくてはいけません。しかもマントの中からミサイルを撃って来るので、それはジャンプかパンチで撃たないとくらってしまいます。

コツとしては、小ジャンプをうまく使う事。あとミサイルをかわすタイミングに合わせて頭に攻撃する様にすれば、すぐにパターン化出来るはずです。

ある程度ダメージを与えると、今度は頭だけで分身の術を使って攻撃してきます。分身の術は大体一定のタイミングで実体化するので、それを見計らってジャンプキックをします。実体化する寸前にジャンプをするぐらいのタイミングが丁度ベスト。

あまり詳しいパターンは書きませんが、最後は是非自力で爆田博士を倒して下さい。

エンディングを見れば、君の苦労もむくわれると言うものだ。

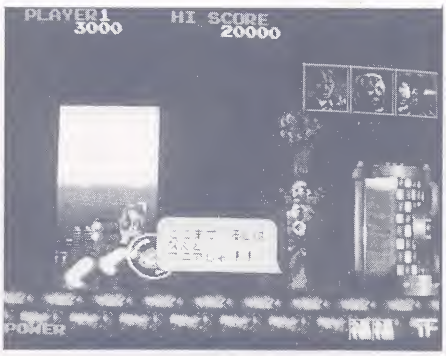
「ありがとう、本当にありがとう」（アルファ遊星人・談）

PS　今回の記事を書くに当たってVMT-ABU氏の協力を得ました。

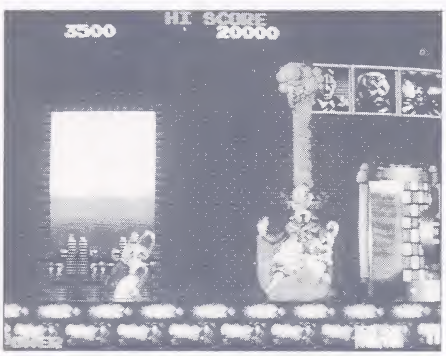
（FISCHER）



エンディング。しかしチェルノしてるなあ。

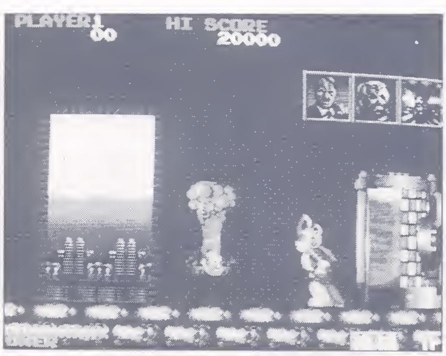


「ここまでくるとはなんとマニアじゃ!!」おっしゃる通りです。ハイ。



爆田博士の貧弱な攻撃。あくまでも頭が弱点だ。


最後は一家総出であいさつしてくれる。おつかれ様でした。

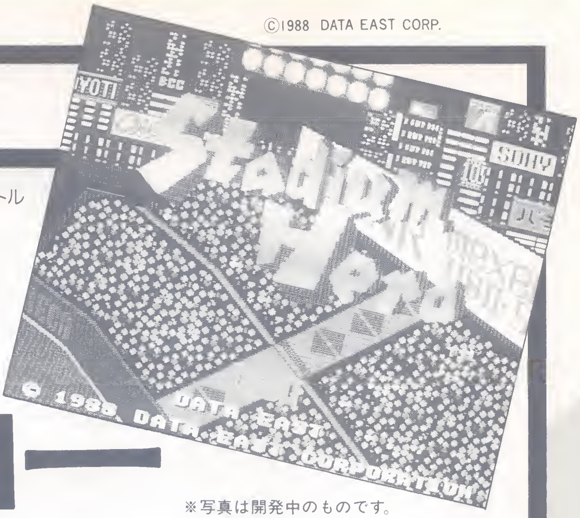


分身の術もここまで来れた君ならもはや何でもないハズ。

ひうま対ハナカタの興奮が…

スタジアムヒーロー

タイトル



※写真は開発中のものです。

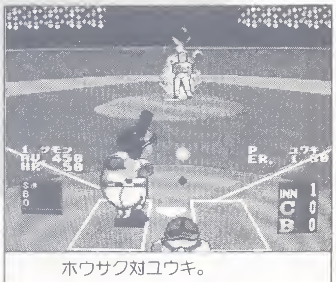


これが特別選手の全てだ。

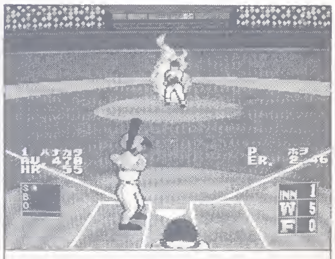
巨人軍・呂選手の出現で熱く燃え上がっているプロ野球。ところで、あの"消える魔球"のひうまや"分身魔球"のばんばばんが実際に対決したらどうなるか。そんな悩みをスタジアムヒーローが解決してくれます、とさ。



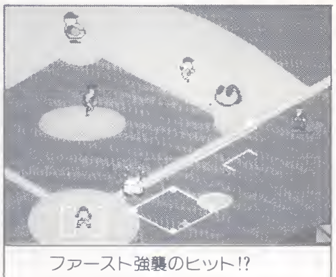
この残像が見切れるか!?
バッターはハナカタだ。



ホウサク対ユウキ。
ドリームボールは超変化球。



宿命の対決、ひうま対ハナカタ。
星は消える魔球を投げた。



ファースト強襲のヒット!?
しかしデブはスピードが遅い!!

ゲームモード

このゲームには、1コインで一定ポイント（時間）だけ遊べるノーマルゲームと、数コインで試合を最後までできるファイナルセットの2種類のモードがある。

ノーマルゲームだと、コンティーニュをしないと特別選手を使えないが、ファイナルセットなら初めから2人の特別選手が使える。

操作方法

操作は8方向レバーと3ボタンで行なう。ボタンは左から順にA・B・Cとなっている。

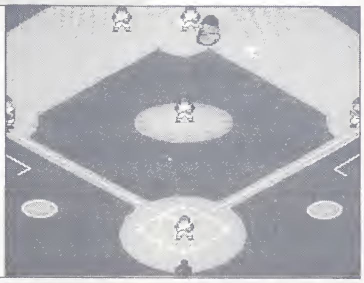
攻撃はレバーでバッターを移動させ、Bボタンでバットを振る。進塁はレバーで塁を指定してAボタン。帰塁はレバーで塁を指定してBボタン。

投球は、ポジションをレバーの左右で移動。投球はBボタン。レバーを下にすれば速球。Bボタン＋レバー操作で変化球。レバーを上に入れてBボタンで魔球。しかし使えるピッチャーのみで、他の人はフォーク、またはチェンジアップになる。

守備は、レバーで野手を操作して、ボールが飛んでくる所に来ると捕球する。送球は塁をレバーで指定してBボタン。ボールを持った野手をランナー、もしくは塁にタッチする時は、塁をレバーで指定してAボタン。牽制球を投げたい時は塁をレバーで指定してAボタン。また、守備体型を変えたい時はCボタンで画面を切りかえレバーで選ぶ。

選手の交代の時は、Cボタンとレバーで操作して選択する。

また、Aボタンを連打することによって走るスピードが速くなり、Cボタンを押せばダイビングする。ランナーが塁に近ければCボタンを押せばスライディングする。



デブのスライディングだ。
正座しているみたい。

特別選手はスーパースター

ゲームモードで少し出てきた「特別選手」についてだが、この選手達はマンガの主人公や過去の大打者。はたまた、プロレスラーや相撲取りや人間発電所のおやじまで登場する。

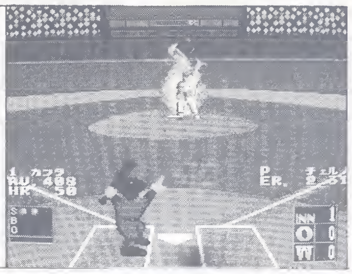
これらの選手らは、ピッチャーなら魔球を使え、バッターならホームランの確率が高いというスーパースターなのだ。

そういうことなので、このゲームはファイナルセットをおすすめする。ただし、10点差をつけられるとコールド負けになってしまうのでご注意。

（山河悠理）



よくやった、勝利だ。
よくやった、バンチラ!!



カンタ君対チェルノ。異色の対決だ!? チェルノは木の葉落としの魔球だ。

憧れのビデオゲームを君のもとに！

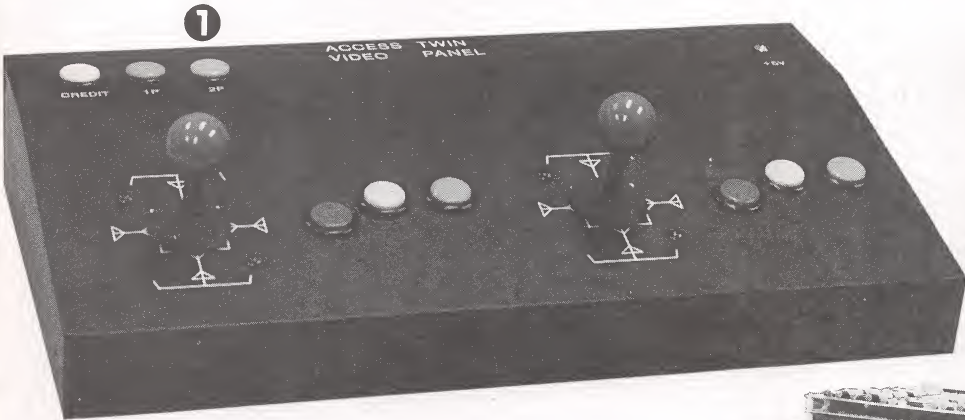
新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

❶



❶ACCESS-TWIN
■7×23×42(cm)
■2レバー・6ボタン。
■ビデオ端子付対応。
■アナログRGB端子対応。
■ヘッドホン装着可。
■その他の装置については仕様書をどうぞ。

❷TVG-P 40×40×45(cm)
ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

❸ZERO-ONE
16.5×26(cm)

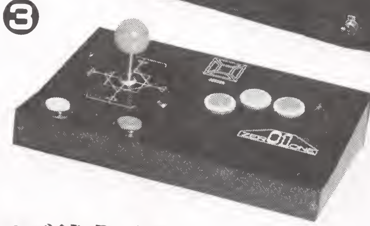
❹PCB
多数在庫あります。

❺テーブルゲーム機
14インチ、18インチ

❷



❸





●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス
G9係
☎(0425)36-7131(代)
〒190 東京都立川市砂川町8-62-5

リングの王者™

燃えあがる、KWF…
新聞を飾るのは誰だ!?

©KONAMI 1988

Joe 山田

29種類の技を紹介だ これで君は無敵!!

…だといいネ

どう、みんなリングの王者やってるかい？

1人でPLAYするんだけど、ゲームにならないって？ うーん、それは君が正しい遊び方をしていないからだろうなぁ。

2人で対戦すべきゲームを1人でやるというのは、根本的に無理があるからね。

そう、リングの王者は1人より2人、2人より3人。といった具合に、みんなで台をかこんで（ワイワイではなく）ギャーギャーするゲームなのだ。

だけども、キックとパンチ、ニードロップだけではちょっと悲しいね。

そんな君の為に、今回は全29種類の技の数々を、可能な限り詳しく紹介していこう。

なお、これ以降は選手の名を省略して書いているので、注意してね。

●実用度は、実際の使い易さ。

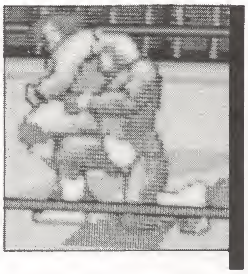
●効果は、効力と、2人用での相手への精神的なダメージ（推測だけどね）。

それぞれ、5段階にして評価しています。5が最高ね。

●他に、大技、決め技が記入してあるので注意。

決め技は、下のゲージを自分で満タンにすると、ギブアップ勝ちがとれるのだ。

☆アトミックドロップ



スマッシャー、フット、コナン、アランの4人が使える。

敵の背後を取り、大技ボタンでかかる。

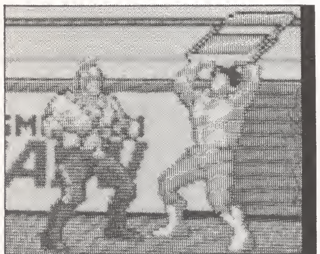
原爆落としというのが直訳なのだが、つまりは尾骶骨割りのこと。よくも、半身不随にならないもんだと思うね。

友達とじゃれあっていても、こんなことやっちゃダメだよ。

原因が本当にわかんないんだけど、アトミックドロップをかけたつもりが、バックドロップになったということがよくある。何故かしら？

☆イス攻撃

実用度 4
効果 3
大技



みーんなができる、場外乱闘でのイス攻撃だ。

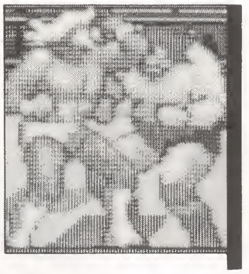
イスと重なり、アクションボタンでイスを拾う。そして大・小技ボタンで攻撃。

効果は期待できるのだろうが、モーションがあまりにも遅い為に、どうも使いこなせない。

ま、余興ですな。

☆エルボースマッシュ

実用度 3
効果 1

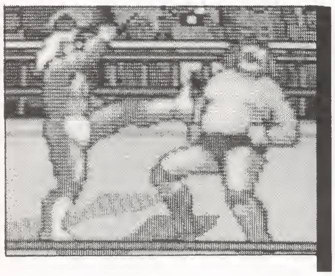


これも基本中の基本の技だから、みんなが使える。

パンチぐらいの間合いで、正面から小技ボタンだ。

☆キック

実用度 2
効果 3



おいおい、全員できるに決まっているだろうがよぉ。

ある程度の間合いで、小技ボタンだね。

連発している時はおいておくとして、問題なのは最初の一発。

一発決めれば、当然こっちが有利になるのはわかるよネ。

では、どうやるか。基本的には、同一Y座標でやるのだろうが、私が勧める方法としては、縦座標を目やすにする方法だ。敵の動きを見て、ここら辺でキックすれば敵が当たりに来てくれるなぁ、と予想して技を繰り出すのだ。これは格闘ゲームの基本ね。

☆キャメルクラッチ

実用度 5
効果 5



モーラー、スマッシャー、ケン、コナンの4人が使いこなす決め技だ。

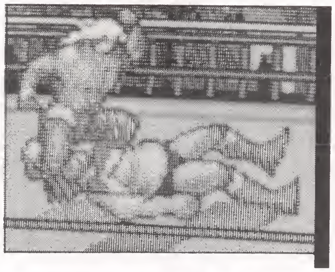
やり方は、ダウンした敵の腹部で大技ボタンだ。

ラーメンマンの得意技だったモノだ。

この様な決め技の常として自分の陣地内（リングを対角線で結び、自分コーナー側の三角形内を指す）でやることだ。なぜならば、敵がフォローしに来るのに時間がかかるからね。

実用度
効果
決め技 44

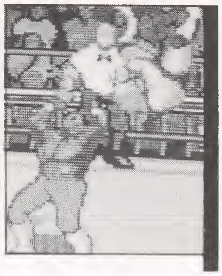
☆ジャンピングニードロップ



ストンピングと同様に、みんなが可能な技だ。
ダウンした相手に、小技ボタンでOK。
ストンピングになるかどうかは、敵の身体の位置らしいのだが、定かではない。

実用度
効果 44

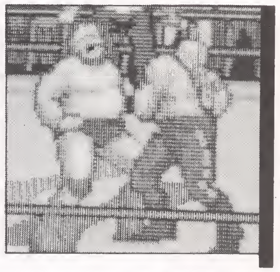
☆ショルダースルー



これも全員使用可能。
敵が走った状態の時に、少し離れた場所で小技ボタンを押す。
「ロープへ振ったぁ、何がでるかぁー⁉」ショルダースルー…。ダメージはなかなかのもの。

実用度
効果 43

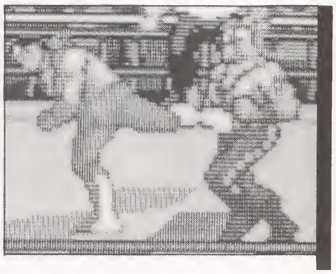
☆ショルダータックル



コンドル、ケン、サターン、フット、コナン、アランが使えるのだ。
自らロープへ飛んで、走っている状態で小技ボタン‼ うーん、イマイチ。

実用度
効果 22

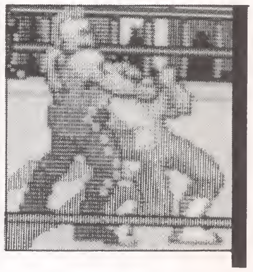
☆ソバット



いちおう全員が使えます。が、ケンだけはローリングするようです。
ロープへ振ったり。振られたりした時に小技ボタンだ。振られたり、振ったり、ということはある程度の反撃可能だということだ。

実用度
効果 33

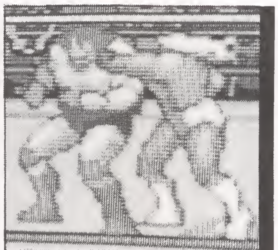
☆チョーク



かみつきと同様に、コンドルとサターンが使う技。
今度は首を絞めるのだ。詳しくは、かみつきのトコを見てね♡

実用度
効果 55

☆ナックルパート

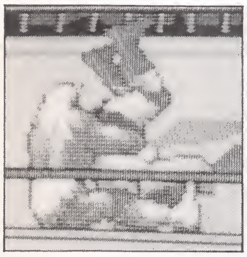


当然、みんなが使える。
当然、小技ボタンだよ。
当然、キックを参照だ。

実用度
効果 55

☆パイルドライバー

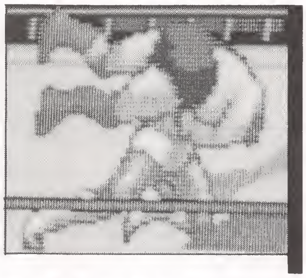




モーラー、サターン、フット、コナン、アランらが使いこなしてくれる。
やり方は、ブレーンバスターと同じで、正面より大技ボタンです。
ここのシーンは、結構見応えがありまっせ。本当に痛そうなんだもん。

実用度
効果
大技 53

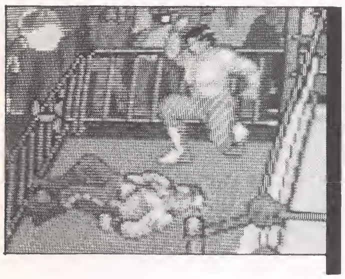
☆ヒップホイップ



モーラー、スマッシャー、ケン、フット、コナン、アランが使う小技。
条件がよくわかんないけどボディスラムやフライングメーヤーに近いと思う。
この技で場外へ放り出して、次の技につなごう。

実用度
効果 24

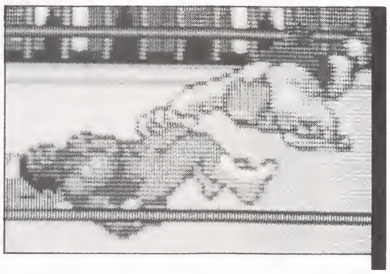
☆フライングニードロップ



全員が使います。
トップロープに登って、小技ボタンでサク裂だ‼
よけられることはあまりないので、バンバン使おう。
場内のみならず場外にも落とせる。ということは、ショルダースルーで場外へ落として、フライングニードロップで追い撃ちをかける。という感じで技が組み立てられるわけだ。

実用度
効果 54

☆フライングボディアタック

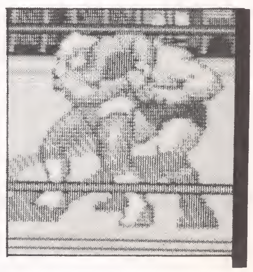


やっていることはフライングニードロップと同じだが、この技はコンドルが使うことができない。
また、フライングニードロップと違うトコは、そのまま、フォールの体勢になることだ。

実用度
効果
大技 54

☆ヘッドロック

全員が使えます。
小技ボタンでかかります。
この技の特長は、ダメージを相手に与えながら好きな所に移動できるということです。

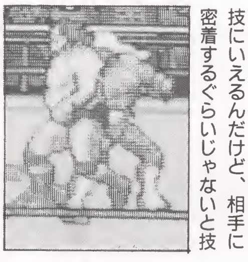


実用度
効果 15

☆ボディスラム



全員使用可。
接近して小技ボタンでオーケー。
接近というのが具体的にわかりずらいと思うので、具体的に。
他の、ヒップホイップ等のような小技ボタン使用の投げ技にいえるんだけど、相手に密着するぐらいじゃないと技をかけずらいんだ。ということは、相手をぐいぐい押せばずーっと密着していることになる。
言わんとしていること、わかるよね？



実用度
効果 33

☆ヘッドバット



マウイ・モーラー



マウイモーラーとサン・アントニオ・スマッシャーが使える。
　敵と正面に向かい合い、接触しない程度の間合いで、小技ボタンだ。
　敵に押されている場合は、パンチよりも反撃をしかけ易いので、有効な技であると言えよう。
　具体的には、敵にパンチやエルボーで押されている場合であっても、他の技と違い、連射しているうちに反撃をしている、といった具合だ。

実用度
効果
34

☆フライングメーヤー



サン・アントニオ・スマッシャー



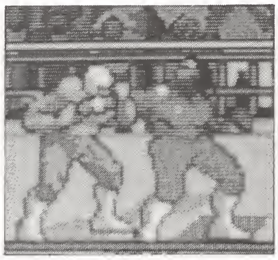
サン・アントニオ・スマッシャーとカミカゼ・ケンが使用可能な技。
　正面から向かい合い、小技ボタンだ。
　この技の効果範囲がどうもわかりずらい。自分でかける場合と、コンピュータがかける場合とで、まったく違うように思えるんだ。
　おっと、この技は敵を場外へ放り出すことができるぞ。

実用度
効果
23

☆かみつき



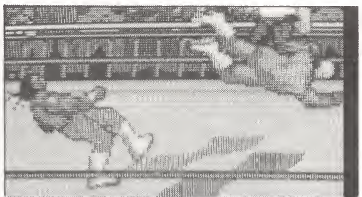
エル・コンドル



エル・コンドルとサターンⅥの得意技だね。
　間合いは程々、後から前から小技ボタンだ。
　反則技が反撃技になるのはプロレスの常。リングの王者とて例外ではなく、非常に便利だ。
　ヘッドバットと同様に、小技を連射することにより、いつの間にか反撃していることが多い。
　この技があるとないとでは試合展開が大幅に違ってくる。

実用度
効果
35

☆ドロップキック

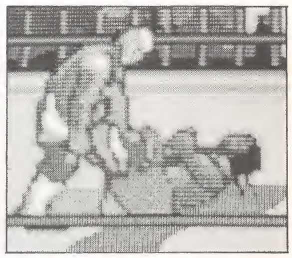


モーラー、スマッシャー、コンドル、ケン、コナンの5人が使用可能。
　ある程度離れた上で、大技ボタンを押せ!!
　その際に、レバーを敵の方向へ入れるのを忘れないように。レバーを入れないと、その場所から動かない。逆方向に入れた日にゃあ……まあ、自分で確認してくれ。1年は笑えるぞ（ウソ）。
　この技は、応用が非常に効く。対峙している時、敵をロープに振った時、相手が起きた間際など。

実用度
効果
大技
55

☆4の字固め

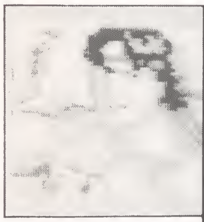
コンドルの必殺技だ。
　相手を倒して、足の方から大技ボタンだ。あとはギブアップまで連射あるのみ!!
　これでは、ちょっと説明が少ないかな?
　あらかじめ、それ相応のダメージを相手に与えておくんだ。その上で、足を痛めつける。敵をダウンさせて大技ボタン!!
　おっと、敵がフォローにきたら、こっちもフォローをだすのを忘れずにね♥



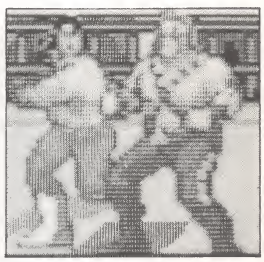


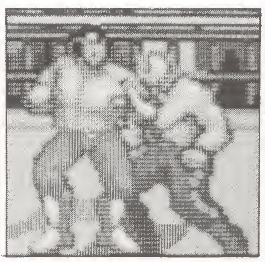
実用度
効果
決め技
44

☆空手チョップ



カミカゼ・ケン

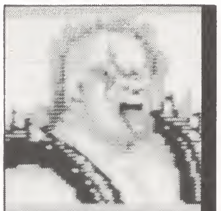




カミカゼ・ケンのおハコ。小技ボタンでも、大技ボタンのどちらでもできるみたいなんだけど、私には良くわかりませーん。
　モーションが長い上に、イマイチ効果が見られない。

実用度
効果
11

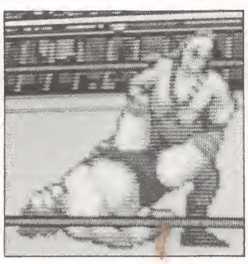
☆ボストンクラブ

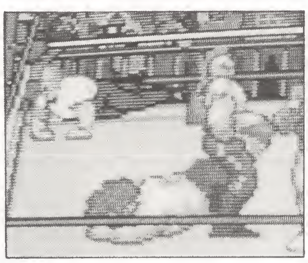


サターンⅥ

サターン、フット、アランの3人の必殺技。
　これも決め技なので、ある程度のダメージを予め与えておくのは当然で、敵をダウンさせた後に、ニードロップかストンピングでダメージを与えた後に、敵の腹のX座標で上か下から近寄って、大技ボタンだ。
　他の敵を倒した決め技もそうなのだが、もしも敵のフォローが入ってきて、技を崩されても、すぐに大技ボタンを押すことで、もう一度かけなおすこともできるぞ。





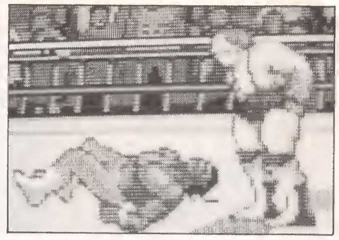


実用度
効果
決め技
54

☆ダイビングヘッドバッド



ビッグ・フット・ジョー





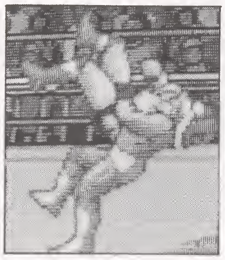
フットの必殺技だ。
ダウンしている相手に対して、頭上の方より小技ボタンだ。
ストンピングやニードロップに紛れて技がかかるので、バシバシ連射しよう。

実用度 34
効果

☆バックドロップ



コナン・ザ・グレート



モーラー、コンドル、ケン、サターン、コナン、アラン。大部分のレスラーが使う。
やり方は簡単。相手の背後（バックを取るという言い方をするね）にまわって、大技ボタンでオーケー。
実際のプロレスではヘッドロックをされたら、バックドロップで切り返すということができるけど、さすがにそこまでは再現することができないようだ。残念。

実用度 54
効果 大技

☆ブレーンバスター



モーラー、スマッシャー、コンドル、ケン、コナンの計5人が使える。
正面より大技ボタンだ。そのさいに、ドロップキックとの間合いの差を考えておこう。
敵さんは平気でブレーンバスターをやってくれるけど、こっちはそうもいかない。そういう時は、ナックルパートを5・6発ぶちこんだ時とか、相手をひき起こした時にするのがベスト。

実用度 44
効果 大技

☆ラリアート



アラン・ジ・エンパイヤー

サターン、フット、コナン、アランの大型4選手が使える技だ。
敵をロープに振る、もしくは自分がロープのリバウンドを利用する。の2つのうちの1つの条件を満たした上で、大技ボタンだ。
スタンハンセンが開発してからというものの、ダメージが大きいことから沢山のプロレスラーが使い始めた技である。
このゲームでは、イマイチタイミングがつかみずらく、コナンに関してはドロップキックのほうがいいかもしれない。



実用度 42
効果 大技

☆ベアハッグ

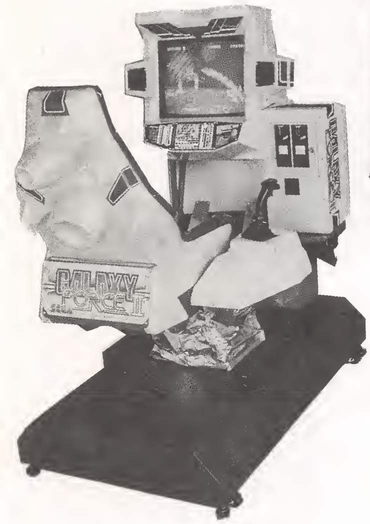


この技もサターン、フット、コナン、アランの4人衆の大技だ。
正面から大技ボタンを押すことによりかかる。
正面からということで、ブレーンバスターやパイルドライバーになりやすいが、そこの所もまだ詳しくわからないのであった。ゴメン。
相手をロープに振って大技ボタンでもかけられる事もあるが、うーん、よくわからんなぁ。

実用度 44
効果 決め技

ギャラクシーフォース

GALAXY FORCE II

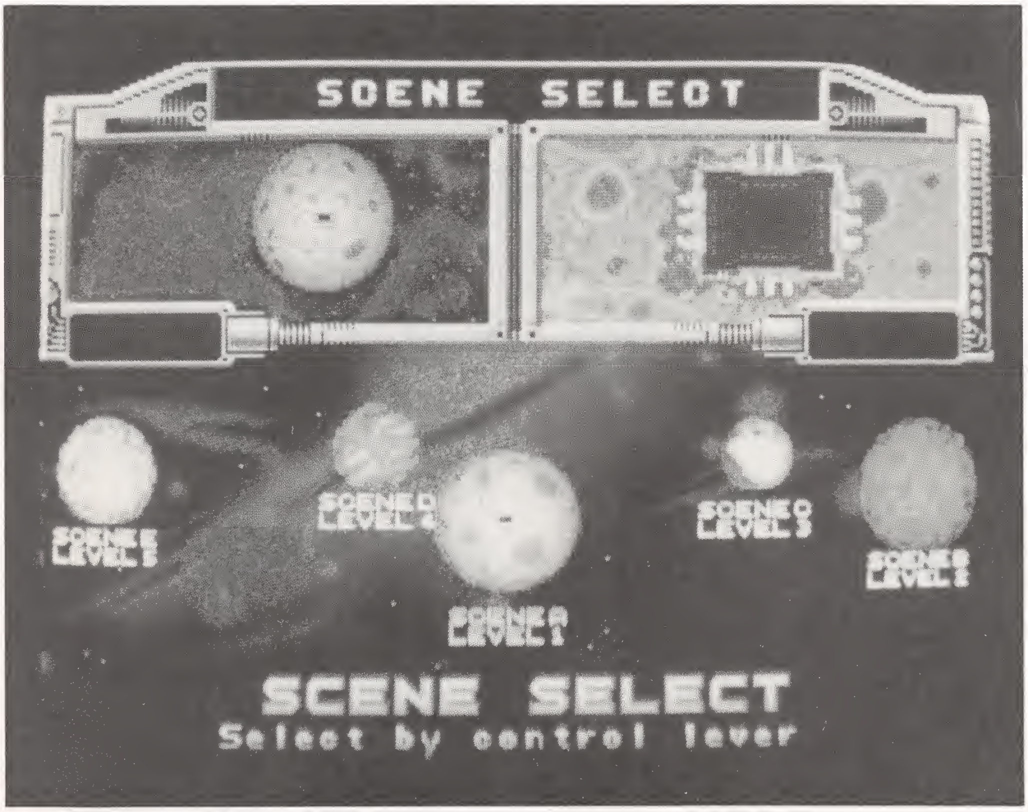


ギャラクシーフォースが新しくなった。
君はもうプレイしてみたか!?
新しいバージョンの㊙設定資料集が
手に入った。ゲーメスト読者にだけ大公開!!

担当：ずる

ギャラクシーフォースII発進!!

「ジュノス恒星系の惑星群」



ゲームストーリー

無限に広がる大宇宙。そこには多くの生命が満ち溢れている。ジュノスと呼ばれる恒星系にも、生命の喜びに湧く多くの美しい星々が存在していたが、ここに宇宙の悪魔と恐れられている「第四帝国」が侵略を開始してきたのである。殺戮と破壊を繰り返す「第四帝国」の勢力は、いまや銀河系全体にまで拡大し、強大なものとなりつつあった。「第四帝国」の狙いはジュノス恒星系の全惑星に要塞を設置し、ジュノス全体を巨大な魔窟と化すことだった。

宇宙の平和を願い各恒星系が連合して結成した宇宙連邦は、いち早く「第四帝国」の真の目的を察知した。そこで宇宙連邦は強大になりつつある「第四帝国」のせん滅とジュノス恒星系の人々の救出のため「GALAXY FORCE」を発動させたのであった。

バージョンIとIIの相違点

①シーン数の増加、4シーンから6シーン構成になり、さらにシーンによっては従来1シーンが1つのエリアでしか構成されていなかったのが、1シーンが2つのエリアで構成されるシーンもできた。

全体では約2倍くらいのマップになった。

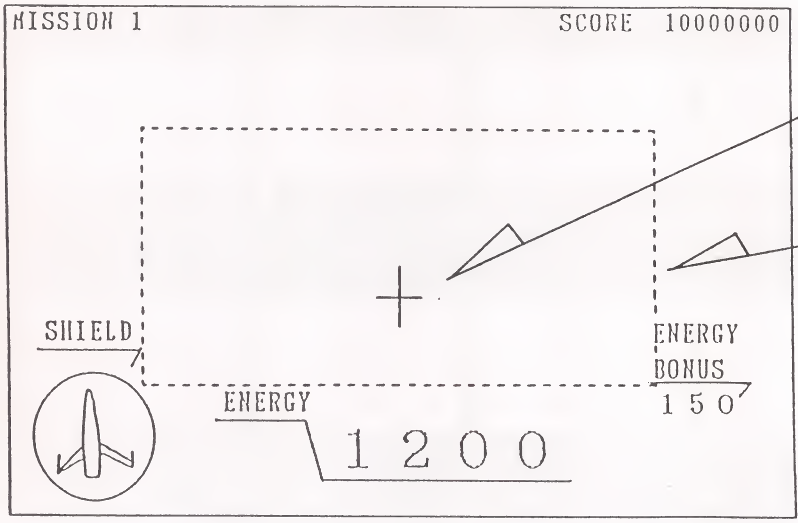
②1作目ではなかったが、シーンセレクトが入った。

全6シーンのうちの5つのシーンのなかからスタートのシーンを選択できる。(2シーン目以降は自動的にきまる。)

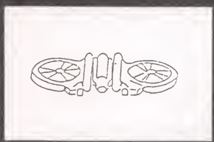
③1作目にはなかった新キ

GALAXY FORCE II ㊙設定資料大公開!!

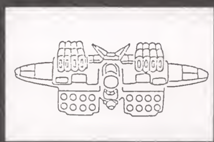
画面構成



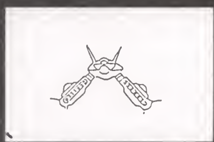
敵キャラクター㊙資料全公開!!



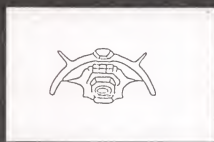
PL-1A ツイン・ツイン (ファルソナー (Phalsoner))
S 200 E 5



GSF-210B フライハンガー (ダイナロン (Dainaron))
S 1000 E 5



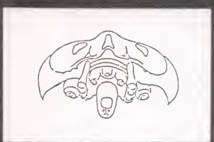
GFP-10 レッグホーン (イーマ (Eama))
S 200 E 5



GFO-03R クレイドルアイ (コディット (Coddit))
S 200 E 5



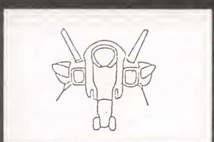
GFO-01 ストレンジャー (デュート (Dute))
S 1000 E 5



PL-3S シュールレイ (シュプレガー (Supregar))
S 300 E 10
砂中に潜む爆撃機。装甲が硬い。



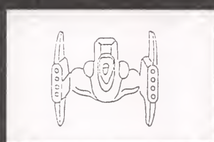
GSA-310F ガンボート (バレオン (Baleon))
S 200 E 5



GSF-250A フロントメット (コルザック (Colzack))
S 200 E 5



GFA-05P ビートルシップ (カーネラ (Carnera))
S 200 E 5



GSF-230A シルバーシャーク (プロシオン (Procion))
S 200 E 5



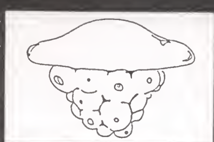
ディオプス (Diops)
装甲生物の一種。
S 500 E 5



ジェラネル (Juranel)
群生しており、積み重なって妨害してくる。
S 300 E 5



ゴブリン (Goblin)
倒すと目の玉が飛び出してくる。目の玉を撃ち落とすと……
S 1000 E 5



ポトリルム (Potorilum)
変態キノコの一種。接触するとダメージが多い。
S 300 E 1



デスクロワー (Descrower)
装甲生物。
S 300 E 5

ャラクターが豊富にある。
新型の戦艦、超巨大戦艦、砂のシーンの龍巻や雲のシーンの雷、巨大な岩蛇などなど。
④プレイヤーのミサイル攻撃が派手で強力になった。
従来は1発ずつしか発射できなかったのが、今回は通常4発。パワーアップ時には最高6発まで同時発射可能になった。
⑤要塞内部へ突入してからの様子（内容）が変わった。
⑥音声が入り、新しいサウンドも加わった。
⑦その他、細々とした部分での表示内容が変わった。

目的およびルール

●ジュノスの星々に侵略してきた敵（第四帝国）の要塞を破壊することが、このゲームの目的である。
●プレイヤーはGALAXY FORCEの最新鋭戦闘機「TRY-Z」を操縦して、途中に出現する敵を倒しつつ各シーン（各惑星）に存在する敵の要塞内部へ侵入し、中心部にある中央司令塔を目指す。
与えられた一定のエネルギーの範囲内で、この中央司令塔を破壊することができればシーンクリアとなり、次のシーン（惑星）へ進むことができる。
●プレイヤーの持ちエネルギーは、タイマーによって減少していく。また「SHIELD」が無くなってからダメージを受けても、エネルギーを失うことになる。（「SHIELD」がある場合には、ダメージを受けてもエネルギーは失わない。
●持ちエネルギーが無ければゲームオーバーになる。

GALAXY FORCE II ㊙設定資料大公開!!


ギガキプリス　(Gigakiplis)
ダルダナスボンの幼虫。


ダルダナスボン　(Daldanasbon)
植物の惑星に生息する狂暴な生物。　S 1000　E 10

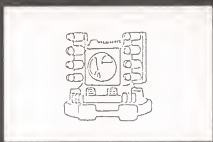

アリゼマ　(Arisema)
雑食植物。突如触手を伸ばしてくる。　S 500　E 1

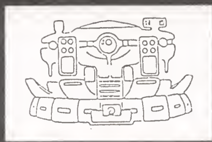

トリム　(Turim)
胞子爆弾。幻のキノコ「トリム」の胞子。　S 300　E 1


アンモルゲ　(Anmolge)
硬い装甲を伸ばし、槍状にして上空を飛ぶ獲物を襲う。
S 300　E 5

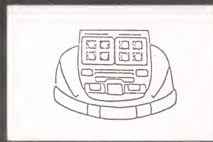

リノセロス　(Rinoceros)
通称ブンブン。装甲生物の一種。
S 500　E 1


GDO-100　バクボール
(ジード　(Zeed))
S 300　E 5


PDO-005
(ディールε　(Deel ε))
S 500　E 5


PDO-003
(ディールγ　(Deel γ))
S 500　E 5

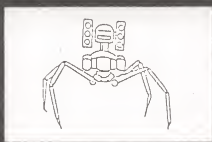

PDO-004
(ディールδ　(Deel δ))
S 500　E 5


PDO-002
(ディールβ　(Deal β))
砲台II。　S 200　E10

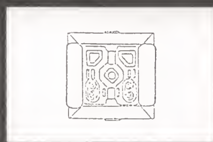

PDO-001
(ディールα　(Deal α))
砲台I。　S 500　E 5

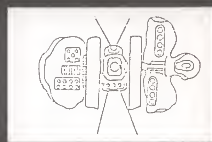

PL-6S　ロングレッグ
(リューズ　(Ryuse))
S 300　E 5

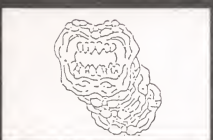

PL-4D　P-ウェポン
(リオス　(Rios))
S 1000　E 20

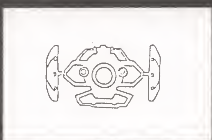

PL-2D　クラブウォーク
(カリメス　(Karimes))
単体のものと、8体連なって行動するものと2種類ある。
S 500　E 2

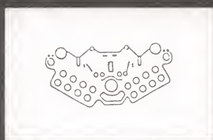

GDO-SSS　プチサテライト
(カプラ　(Kapra))
4個連なって人工惑星のまわりを周っている。S 500　E 2

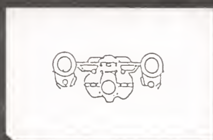

GDO-300　ディフェンスパネル
(ファネラ　(Fanera))
S 300　E 2

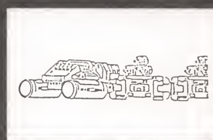

GDO-200　ロックイン
(ダミール　(Dameel))
小惑星状をした砲台。
S 3000　E 3

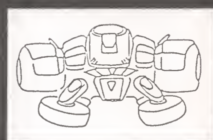

ダイノドン　(Dainodon)
岩石質の蛇状生物。
S1000　E 5


GSF-0093　シャドラーII
(プロビュール　(Provure))
S 200　E 5


GSF-0095　テスイリュージョン
(アルフェラック　(Alpherack))
S 200　E 5


GSF-0091　シャドラー
(プロフォス　(Prophos))
S 200　E 5

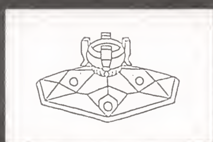

GSC-1　アイアンスネーク
(ヘルガーラー　(Helgarler))
S 8000　E 50

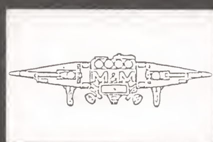

PL-5S　サンドワーク
(デュオニル　(Duonil))
風船爆弾を放出する基地。
S 5000　E 30



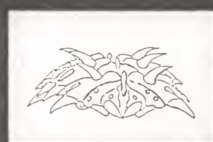
超巨大なので枠内に入りきれません。

GM-1000S
(メガロード　(Megaroad))
超巨大戦艦。


PDO-006
(ディールζ　(Deel ζ))
蜘蛛の巣状爆弾を発射する基地。
S 3000　E 10


GM-3000M
(ギャボット　(Gavotte))
大型戦艦。　S 2000　E 50


ゲルパトゥス　(Gelpatus)
S 1000　E 10


セルカリアン (Selcarian)
S 1000　E 10

●5つの惑星にある敵の要塞（中央司令塔）を全て破壊することができたなら、異次元空間を通って最後の戦いとなる敵の本拠地へと進むことができる。

シーン構成とシーンセレクト

●シーン数とシーンの種類
シーン数は全6シーンとなっている。

①SCENE A
人工惑星のシーン
『メガリオン』
②SCENE B
火山惑星のシーン
『アシュタル』
③SCENE C
植物惑星のシーン
『マルクランド』
④SCENE D
砂の惑星のシーン
『サラ』
⑤SCENE E
雲の惑星のシーン
『オルセア』
⑥SCENE F
異次元空間
『ハイパースペース』

そして『第四惑星』の本拠地へ最後の戦いに向かう。

●シーンセレクト
全6シーンのうち、①～⑤までの5シーンの中からゲームを始める最初のシーンを選択することができる。
①～⑤までの5つのシーンを全てクリアすれば、⑥のシーンへ進むことができる。
5つのシーンはループ状に繋がっているので、最初のシーンが決定すれば、後番は自動的に決まることになる。
ギャラクシーフォースIIはIとは全く変っていたよ。Iよりも更にゲームっぽくなっていて、楽しめることうけあい。

ゲーメストアイランド

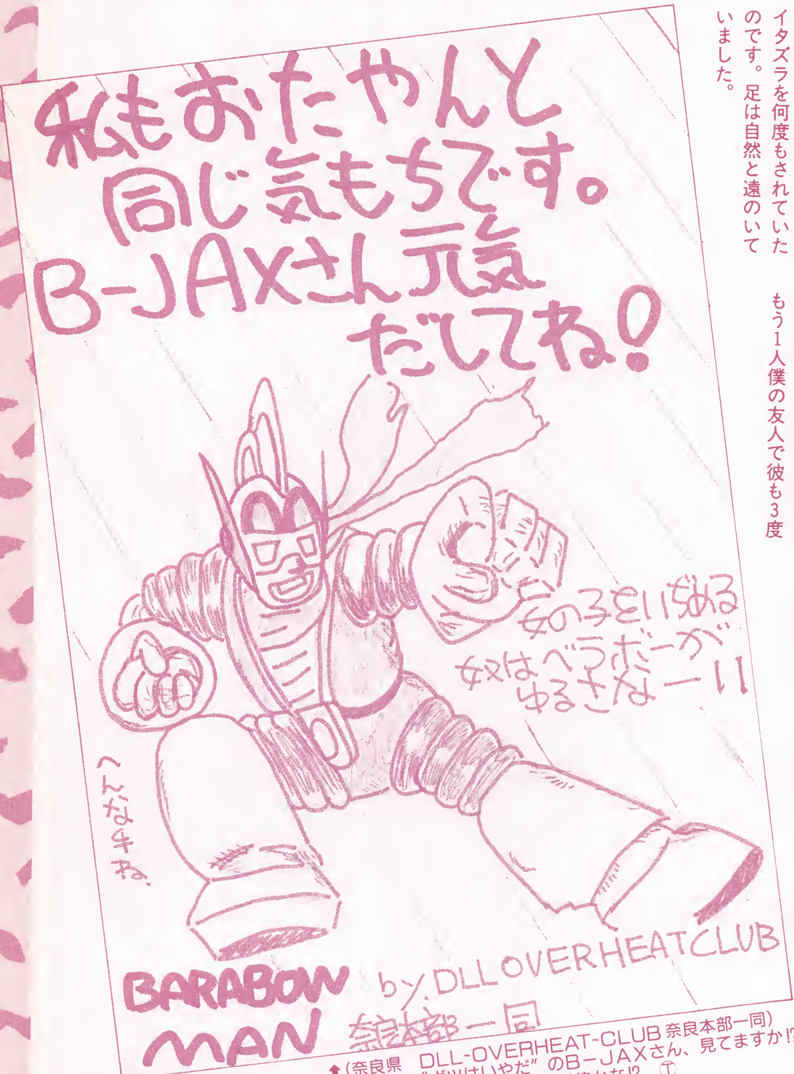
なんだーーゾ!と

構成　漢&栗
助っ人　Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

おたがいにゲームが好きなんだから もうイタズラはやめてくれ!!

☆先日、あるゲームセンターへ行ったときの話です。
　僕はその日、学校で友人からそこにベラボーマンが入ったということを聞き、学校が終ると急いでそのゲームセンターへ行きました。
　しかし、実は3カ月ほど前から、僕は誰だか知らないがそのゲームセンターでひどいイタズラを何度もされていたのです。足は自然と遠のいていました。
　そのイタズラとは、外に置いてある僕の自転車にカッターなどでタイヤをパンクさせたり、ブレーキのワイヤーを切ってしまうというようなことです。ひどい時には、イスのワタがえぐり出されていたり、僕はそのようなイタズラに5度もあっています。
　このようなイタズラは僕ともう1人僕の友人で彼も3度ほどやられているとのことです。これはもうイタズラというより僕と友人に対して恨みがあるとしか思えません。友人はゲームがうまいので恨まれても仕方ないけど、僕はたいしてうまくない（グラIIのカニが越せない、だれかおせーて）し、恨まれるようなことはしていないつもりなので、よけいに腹が立ちます。
　あれ以来だいぶ月日がたったので、もう平気かな、と思いながらベラボーマンでenjoyしていました。そして6時になり、帰ろうとして自転車へ行ってみると、ゲゲッやはりやられていました。しかもタイヤにブレーキに、カゴが使いものにならないぐらいまでひしゃげているというトリプルアタック。
　さすがに、今回は怒り爆発して店の人に無理だと分かっていつつ文句を言いました。
　すると「そんなことは知らん、そこまで面倒みきれるか」と予想どおりの言葉。帰りみち、自転車をひきながら「なんでこんなことをするんだ。修理代もバカにならないんだぞ」と文句たらたら家へ帰りました。
　現在、僕の住んでいる地区では「少年健全育成モデル地区」にえらばれ、学校の先生やPTAの人などが「補導」という腕章をつけて、よく見回りに来ます。
　ゲームセンターは決して悪い所ではないのに、そういうことをする人がいることで、ますます悪く見られてしまいます。このままではせっかく以前よりよくなってきたゲームセンターも一部の人たちの行動で、ゲームセンターに行く奴は、やはり落ちこぼれだの不良だのと言われかねません。僕はしばらくはそのゲームセンターには行かないつもりです。
　イタズラをした人もとてもゲームが好きだと思います。好きだからこそ、少しでもゲームセンターを良くしていかなければいけないと思います。ですから、もうそういうことはやめて下さい。イタズラをすることによって人にも迷惑がかかるし、第一に、自分の手で大人にゲームセンターは悪い所だ、落ちこぼれだ、と示しているのと同じことなのですから。
（埼玉県　HFN）
★ユーモアのあるイタズラ、された方も思わず笑ってしまうような冗談ならいいけど、陰険なのはいけません。お互いに暗ーくなっちゃいますよ。ゲーセンは明るい場所でなくっちゃ。㊅



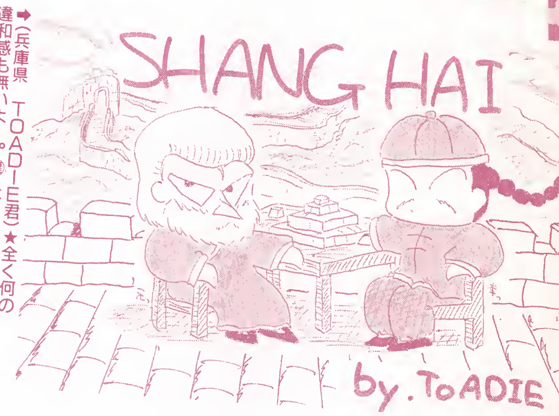
⬆（奈良県　DLL-OVERHEAT-CLUB奈良本部一同）
★先月号の"ボツはいやだ"のB-JAXさん、見てますか!? ベラボーが味方につけば勇気100倍かな!? Ⓣ

ゲームの世界

ふれあい

場所がわからないので
PC長岡に電話をかけたところ、
そこの店員のおばさんが
店の前に10分近く
立って待っててくれたのです。
その時、私は
とてもうれしくなりました。

——新潟県　SDI—TOSHII君



➡（兵庫県　TOADIE君）★全く何の違和感も無いよー。㊤ はまりすぎ!?㊟

♡愛と青春の旅立ち…ってか？ Myドラスピ・ストーリー

☆5月26日、私のよく行くビデオインセガからドラゴンスピリットが消えた。

ドラゴンスピリット——私が初めてプレイしたのは昨年の6月下旬、まだニューゲームの頃でした。ゲーム全般にド下手な私は当然1面でゲームオーバー。その日はそれ以上やらなかったけど、他に類を見ないオープニングデモ、音楽が妙に頭に残っていました。

その後、1カ月くらいはプレイしていました。やがて、1面をなんとかクリアして2面へ…なんなんだ、このムズさは！　何度やってもとうとう2面はクリアできず、私はドラスピをプレイしなくなりました。

12月、友人のNONKUNこと野々村君がグラフィティ2を聴かせてくれました。ゲーセンで聞こえていた時よりはるかによくできている！　その後、彼にカセットテープに入れてもらい、度々聴いているうちに、「またドラゴンスピリットをやりたい」と思うようになってきましたが、なにせあのムズサ…しばらくやっていないし…というわけでとうとうやらず。

やがて私は故郷の岐阜から千葉へと移り、近くのゲーセン（といっても家から6㎞もあるけどどね）に行き、そこ、ビデオインセガでドラゴンスピリットを見つけました。

「ひさしぶりにやってみるかな」と、お金を入れると…なんとこの台はラウンドセレクトができる!!　思わず500円以上も使い、1～9エリアすべてプレイしてみました（1ゲーム50円）。しかし、1面以外はクリアできませんでした（なんてこった!!）。

エリア8・9の衝撃（ムズさ）は当分の間私にドラスピをやらせない結果となりました。

それから1カ月以上たち、のどもとすぎれば…じゃなくて、ようやくショックから立ち直った私は再びドラスピにチャレンジ。初めて2面をクリアした時は手のひらが汗でびっしょり（本当にびっしょり）になり、脈拍が120くらいになったのをハッキリおぼえています。流石に3面はクリアできなかったが、その日は終日バラ色でした。

5月26日。ビデオインセガに行くと、外に数人の人がいてギャラクシーフォースを店内に入れようとしているではないか。

「う～ん、流石セガ直営店だな！」と思いつつ店内に入る…と、ドラスピの隣で店長さんと技術者らしい人がドラスピの方を見ながら何か話しているのです。

「…うん、これもいいゲームなんだけどね。そろそろ（インカムが）落ちてきたしね」

「まさかっ!?」信じられなかった私は店長さんに聞いてみました。

「ドラゴンスピリット、換えるんですか？」

振り返った店長さんは「あ、いかにもそうだけど？」といった感じでうなづいたのです。

「……」とても悲しかった。

プレイしている人がいたので、ドラスピは後廻しになり、係の人はギャラクシーフォースの組み立てにいきました。そのうちドラスピの台が空きました。

「これで最後か…」私は複雑な心境でドラスピを始めました。1面はノーミス、2面で1匹減らしつつも3面へ。今まで何度も何度も人のプレイを見ていたおかげでパターンが見える。とうとう3面をクリア。しかし4面、いきなり全滅、あえなくゲームオーバー。

プレイが終わった。嬉しさよりも虚しさが私の心を占めていました。ドラスピはワールドスタジアムになった。こうして、ビデオインセガからドラゴンスピリットが消えたのです。

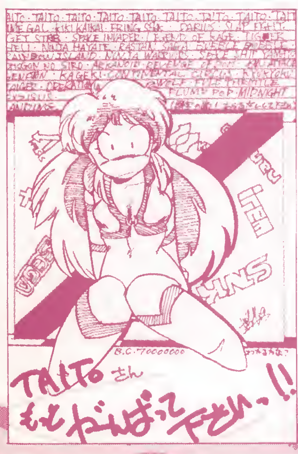
今度からは別の（200メートルくらい離れている）ゲーセンでドラスピをやろう、っと。そう思っていたのだが…づがんなことに2日後の28日、さっきの「別のゲーセン」に行くと…ドラスピはベラボーマンになっていたとさ。

（千葉県　こうたろう君）

★わかる分かる、青春の甘酸っぱい1ページ。それにしてもドラスピはいいゲームですよ。㊟



➡（兵庫県　七瀬将斗さん）★こんなかわいい娘、なぐれませんよ～。㊤ 描いたのも女の子だぞ～♡㊟



➡（愛知県　GWI-HIL君）★そーだねえ。みんな色んな思い入れがあるね。㊤

いきなりくいず

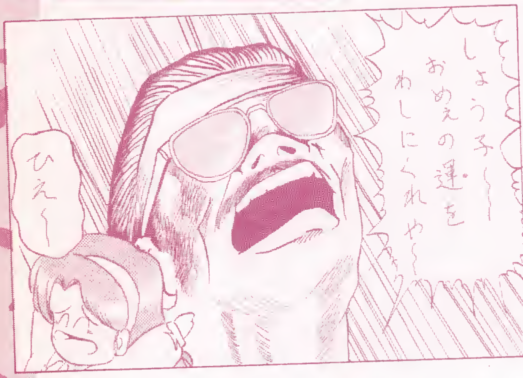
グラ□

- ●グラディウス（II）と答えた方：あなたは普通のゲーマーです。
- ●グラフィックと答えた方：画面にこだわるタイプですか？
- ●グラデーションと答えた方：色の変化が好きか、あるいは某歌手のファン？
- ●グランプリと答えた方：レーシングゲームが好き？
- ●グラビアと答えた方：カラーページが好き？
- ●なおグラウンド、グライダー、グラマー、グラジオラス、グラタンと答えた方はこの雑誌の読者に向いていません。

（北海道　V. Sugar君）

今月の

しょう子りもない人



←（新潟県　甲斐正三君）★哭きの竜を見てる人は大笑い。それにしてもすごい迫力!! Ⓣ

金も友情も名誉も全てが…ああ私の立場はどうする!?

☆4月1日、ゲーメスト4月号を買い、電車の中で読んでいた。最後のページを開くとな・なんとしょう子ちゃんが…しかし場所が場所だったので、あとで見ようとゲーメストをカバンにしまった。たった5分がとてつもなく長い時間に感じられた。

家に帰り、またそのページをじっくりと見たのち、プレゼントコーナーを見ると㊙生写真の所に――

「しょう子ちゃんが…」

と。

「お・お〜〜っ」何の迷いもせずプレゼント番号⑥と書き切手を貼り、ふと思いついた。「たった1枚の葉書で当たるのだろうか…もっとたくさん出した方が当たるかもしれない」

欲望に負け、家をとび出し、本屋に直行。ありったけのゲーメストを買いこんで急いでハガキを切りはなし、切手をつけて出しに行った。4月6日の始業式の日、ゲーメスト愛読者の1人O君にもハガキの事をたのんだら、一発で「OK」が出たので出しておいてもらった。

そして2カ月がすぎた。

期待と不安がいりまじりながら6月号の81ページ…僕の名前があった。

「やったぜ〜〜〜〜!!」

とってもうれしかった。人にも言いふらかそうと思って次の日みんなに言った。すぐさまウワサは流れ、いろんな言葉が返ってきた。S・M君からは「やったな」もう1人のS・M君からは「おれにも見せろ」等と。

そして1週間半。ゲーメストから封筒が送られてきた。これでしょう子ちゃんは…！と思ったらなんとR−TYPEの写真。

悲しかった。何も声が出なかった。なぜしょう子ちゃんの写真じゃないんだよ〜〜!!

（静岡県　瀬戸口智彦君）

★うるわしき誤解、悲しき出会い…。ゴメンネ。(漢)

ゲーセンのバイトをして知ったこと

☆私は4月18日から5月28日まで、浪人のくせにゲームセンターでバイトをしてました。そこで気が付いた事がありましたので、報告したいと思い、ペンを取りました。

仕事の内容から説明していきたいと思います。

朝9時10分までに店に入り、赤黒チェックのベストを着用し、バタフライタイをする。ワイシャツは白。着がえたあとは、シャッターをあけ、客を入れる。そして階段の清掃。ホウキ、モップを使う。それがすむとぞうきんを洗い、モニターをふくためにきちんとたたんでおく。

両替用の千円札を20枚、百円硬貨を20枚、の計2万2千円を用意。前日のゲーム機の不良点をチェック。そしてモニタをふく（コンパネも同時に）。

そしてオーナーからカギを預っている時にはテーブルをあけて、モニター内部のほこりを取る。あとはいすのチェックをしてキチンとそろえ、紙コップ等のゴミをすてる。灰ざらのタバコをすてるetc.

これを火・木・土の週3日、9時10分から14時10分までの仕事として続けました。時給500円。

問題なのは、いす、タバコ、コップの事なのです。仕事をして理解できたのですが、モニターにつく手のよごれなどは仕方ないにしても、いす、タバコ、コップの3点にはまいりました。

ゲームをするためにいすを引き出し、ゲームをおえるとそのままにして立ち去る。後には、通路に出ているいすが残っているだけ。私はそれをきちんと整理する事に気を使っていたのですが（ゲームセンターが地下で全体的にせまい）誰も元のようにきちんとする人はいませんでした。

タバコはそうじしても次々に出てくるし、我者顔で麻雀ゲームの所に陣取って1箱すっていた人までいました。灰がモニターの所に飛んでも私がふくまでそのままです。

ジュース類のコップは飲みおわると、そのままゲーム機の上におきっぱなし。アルミ缶やシェーク等、もういやだと言いたくなった時もありました。

誰も遊んでいないゲーム機の上にかばん等を置いて、長時間コンティニューしまくってのプレイ、ちょっとこれでいいのかなと思う点を、今まで自分がやっていた点もふくめて、改めて見せつけられたのです。

これは、プレイする以前の問題だな、と思いました。日常生活のエチケットなんですよね、ごみを捨てたりするのは。かばんなどは預かったりするし、タバコは私がすいがらをすてるしかありませんし、吸うなとは言えませんからね。日本人の悪い点なんじゃないかと思いました。（私は日本、フィリピン、スペインの血が入ってます。）

気付いた点はもう1つあります。皆あまりコミュニケートしていないのです。仲間だけで話して、仲間だけで遊び、仲間と帰る。他のグループの人を見ると、何だこいつ！という目付きで見る。人それぞれだとは思うのですが…私も誰とも仲良くなれませんでした。

5千円、1万円等の大きいお金を両替する為に、お金を無言でいきなり目の前に出す人に対して、私はどうすればいいのでしょう。何の為に言葉があるのかな、とムカついた時がありました。よっぽどアメリカの人が来た時の方がよかった。（彼等は2人づれで、アウトランに狂喜乱舞していた！）

良い事もありましたよ。グラIIのエンディングを見れた事、パターン研究をするのに役立ったという事、今まで苦手だったものが人のプレイを見て得意になった事、そして昔のゲームと今のゲームの異なる点を改めて考えさせられた事…。

今のゲームは確かにプレイヤーを引きつけるエッセンス等がとても多くて派手だけれど、昔の名作と言われたゲームのシンプルさの中の良さにはかなわない点等を実感し、これからのゲームはどうなるのか、など色々な点で。（カギを使って遊ぶ事は、いちどもなかったぜっ！）

今回のバイトで、ゲームをしていく上で、大切な事を知りました。相手の目から見る事が大切なんです。プレイヤーの目、オペレーターの目、それぞれの視点はちがうのです。プレイヤーから見ればオペレーターが悪くても、オペレーターからすればプレイヤーが悪いという逆も成立するのですから。以前、ゲーメストでも似たような事が出ていたと思いますけど、今あらためて考えてみる事が大切ではないでしょうか。プレイする以前の問題として。

（東京都　ゆーじぃさん）

★すばらしいお手紙、ありがとうございます。テレカを送ります。(栗)



←（熊本県　WERDNA君）★「航空騎兵」(!?)のおっさんも冷酷だよな。(栗)

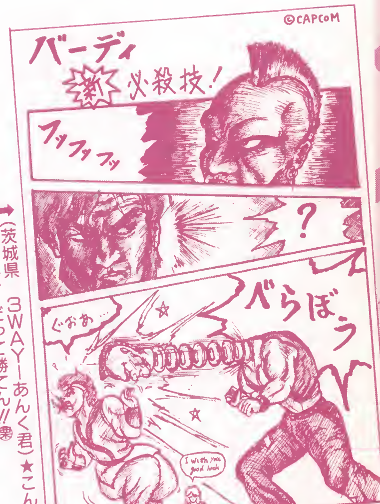


←（北海道　ルパン君）★勝利の涙は尊く、美しいものです。Ⓣ

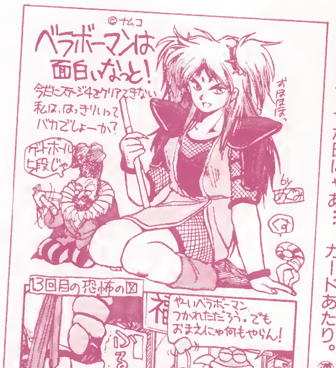
ゲームは バクハツ ダっ!!

僕の友人のE君はストリートファイターで頭つきで波動拳を出せます。
僕は頭つきで昇竜拳を出す練習をしています。
これからも楽しい記事や皆さんのお便りをたくさんのせて下さい。
ゲーメストは僕の宝物です。

——宮城県 まるふみ君



➡(茨城県 3WAY-あんく君)★こんな奴、元祖ベラボーだって勝てん!!㊫



⬅(東京都 サイクロプスめぐみさん)★そのうち上手になりますよ。がんばって!! しかし福引男を怒らせた日にゃあ…。カードあたり。㊮

コンティニュー人種からスパるっていうのもいいんじゃやない?

☆コンティニューしまくりに腹を立てている静岡県のK-君(7月号・59ページ)、君の気持ちはよく分かります。でも別の見方をすれば、それがゲーマーとしての特色かも知れないと、私は思うのです。

コンティニューするってことは、よっぽどそのゲームが好きなのかも知れませんよ。

確かに、コンティニューしまくる人の筐体の所へ行くのは行きずらいし、腹も立つ。1~2回ならともかく、6~7回と回数が多くなると頭プッツンものです。でも、別の考え方をすると、その人はそれだけそのゲームに熱中していると思うんです。たぶんK・A君もそんな事があったはずですよ。

例えば、新しいゲームが入って来てプレイすると案外熱中してしまって、いい所でゲームオーバーになったら、やっぱり先の面が見たくなるのか、知らず知らずにクレジットしてしまうことが誰にでもあることだと思うんです。

結局コンティニューしてしまうのは、そのゲームに対する愛情なのかも知れません。

それに楽しみ方は人それぞれだし、プレイの仕方だっていろいろ…。こんなことでなんだかんだいってたらキリがないですよ。

それに、気長に筐体があくのを待つがまんも必要だと思う。私は、これを集中力の修業だと思ってます。

ほんとですよ。例としてダブル・ドラゴンでの場合をここに記しておきます。

あれは、ダブ・ドラが入って1週間もたってなかったと思います。ここのゲーセン(といっても、5~6台しかないけど)はオール50円というオイシイ所なので、小学校のガキがよく来ます。

ダブ・ドラをしようとそこへ行くと、な・なんと、ダブ・ドラの筐体につまれた50円の山!!(見た感じでは1000円分はあった!)

この時はK・A君同様、腹が立ちました。

待つこと1時間。やっとダブ・ドラがあいたので、いざプレイ! あら、不思議! 今までステージ1を越えるのがやっとの私が、な・なんとラスト近くまでノーミスでこれたのです。

つまり、待っている間に、小学生のプレイを集中してみてたので、いつのまにか相手の特長をつかんだようなんです。残念ながら、ジミー・リーに負けたけど、そこまで行けるように集中力を高めてくれたのは、ガキのおかげだと思います。

このように、コンティニューしまくってくれる人は意外とゲーマーの役に立ってくれてるんです。

K・A君、あまり感情的にならず、気楽にしてた方が結果的にトクかも…。(私もこのガキに出会うまで、ゲームに対する集中力が感情に左右され過ぎてコントロールできず、すぐゲームオーバーになっていた。)

ですから、コンティニューしまくる人のプレイを見て、そのゲームの特長をつかんだ方が、オールクリアの早道だと思うのです。どうでしょうか。

(滋賀県デーモン・コプタ君)

★なるほど。でもデーモン・コプタ君、ガキガキはいけません。第一、この場合、ガキは恐れおおくも君のお師匠さんではありませんか。テレカあげない。Ⓣ

見よ必殺技! ショウ子は落ちた

☆6月25日、スーパーリアル麻雀PIIIが入ったという情報を得た私は、とあるゲーセンへと飛んだ。まだ午前中だったためであろうか、人は少ない。すぐPIIIを見つけ、そこへ行くためにスウィートランドを迂回する。

「!」

PIIIが目的で、スウィートランドなど気にもとめないはずだった私の目に1つのカプセルが映った。見慣れないカプセルだ。スウィートランドを極めんとする私にとって、見知らぬカプセルの存在はプライドを傷つけるに値した。しかもそのカプセルは回転板の内壁にへばりついており、いわゆる「死角」と呼ばれる場所にあった。

「フッ"スウィートランドの狼"と呼ばれる私への挑戦か?」

そういえば、もうすでに多数の戦士が闘った跡がある。それがさらにそのカプセルを取り難くしていた。

私は慎重に場所を選び、ためしにハンドを下ろしてみた。当然のことながら、カプセルはピクリとしか動かない。

「フッ、あれを使うしかないか…」

次の瞬間、ライジングハンド、稲妻落しなど未曽有の必殺技が炸裂した。たまりかねたカプセルがついに中央に転がり出た。

「リーチだ」

一瞬の静寂の後、カプセルは軽い音をたててポケットに落ちた。

「フッ」

孤高を気取ってはみたものの、私にはどこか空しさがあった…。

しかし、カプセルを開けた瞬間、私は元気にカウンターに向かっていった。

カプセルにはこう書かれていた。

「スーパーリアル麻雀PIIIアニメブックプレゼント!!」

(愛知県 半年ぶり? はまきた原人だ君)

★ウッソー、ホントー!? Ⓣ

お願いのみ

☆ファイナルラップ(6人プレイ)も集計してくださーい!! お願いしま~す!! ☆印がたくさんほしいです。星が10個集まるとお店が載るんでしょ? イエローハットが載っているのを見て、社長が頑張ってくれー、わしも載せてほしいと言ってます。

今月もビジランテぐらい、又はモンスターランドをサービスのつもりで集計してほしかったなぁー。

(愛知県 プレイシティキャロット 社長以下社長の弟子)

★これ、ハイスコア欄のお便りじゃないのかえ。でも君のハートが熱いからのせちゃうぞ。㊫



⬆(兵庫県　ファッティグラトン君)★こんな奥の手があったのか…。開発者中潟さんもドッキン!? Ⓣ

パロディゲーム大集合

ウチワネタのようで申し訳ないけど雑君保父先生のゲーパロが評判だ。でもね、雑君が女の子がほしいというのはパロディじゃないよ。マジです。でもまだ1人も来ていない。

「我は闇に忍ぶ者…ん?」忍者ファイターズ

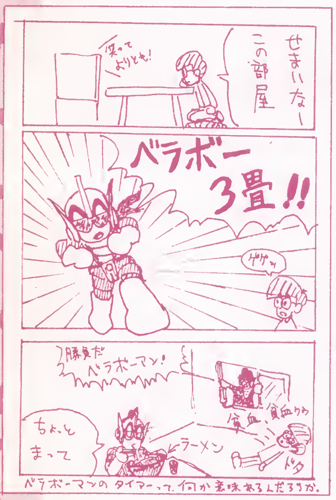
by DAITO

☆みんなっ聞いてくれッ！DAITOから新しい"にんじゃ"ゲームが発売されたぞッ!!

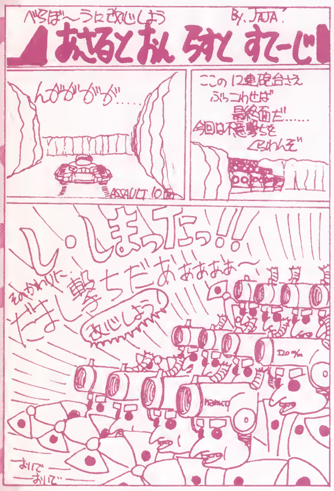
「参拝に行く所ですね！」
「…それは"じんじゃ"」
「神を信じてる人ですか?」
「…それは"しんじゃ"」
「焼くとおいしいんですよね」
「…"もんじゃ"」
「入院ですか?」
「…"かんじゃ"」
「両方の魔法が使える人！」
「…"けんじゃ"」
「別れのあいさつ」
「…"ぼんじゃ"」
「東京といえば…」
「…"ぎんじゃ"」
「危い！」
「…"でんじゃー"」
「石井」
「"ぜんじや"」
「親類」
「"えんじゃ"」
「山本」
「"りんじゃ"」(……)
「救助部隊」
「"れんじゃー"」
「赤い野菜」
「"にんじんや"」
…し、しまった！もう落とせなぁ～いッツ!!



(改名・しゅりけんのおやすう君)
★パロゲーの新分野か!?「わかった、朝やってくる人でしょ?」「それは新聞屋!!」……つまらない事を言ってしまった…。おわびに…と松をあげる程甘くはない!! 竹でガマンなさい!!



⬅(神奈川県　S・S・SHEEES君)★2コマ目でふき出し、3コマ目で爆笑！ もはや何も言う事は無い。㊚ だまってテレカを受け取ってくれ。㊚



⬆(広島県　JAJA君)★これが本当の大名行列とか…。㊚

こりもせず…パロゲー短編集

☆あさると
by NAKCO
ゴミすて場をあさっていく体感ゲーム。ゲーセンの近く、ゲームメーカーの近所なら、捨てられた中古筐体や基板があるかも…(…な訳ない!!)

☆アダルト
by なめ子
2本のレバーをあやつって…。おおっと、この内容をくわしく書くと、ゲーメストが発禁処分になるのでやめましょ。

☆Rータイプ
by IDEM
「君ィ、この書類、ここだけタイプしてくれたまえ」"R"1文字だけ打つぅ位なら、書いた方が楽でショ！(でも、上の命令にはさからえないのよねー)

☆ジュネ死す(ピンボール)
by CACCON
PTAご推せんゲーム。竹ぼうきを持って、近くの通りでもそうじしてくれたまえ。

☆ストリート吐いたぁ
by CAPON
道ばたにどれだけゲ●を吐けるか(えぇっ！)

☆ストリート歯痛
by CAPPON
道を歩いてたら、とつじょ歯痛が…(えーかげんにせー！)

(愛知県　あぷりさん)
★短編集も新分野として定着したみたい。個人的にはRータイプなんていい味出てると思います。竹かな。

ニトロを使って温度を上げろ! フロ・スロットル

by ㈱タイト

☆㈱タイトは再び体感ゲームのニューバージョンを出した。やはり、もっとダイタンに感じる体感ゲームを求めてる方、これだ！

"フロ・スロットル"

操作は何もしない(しなくていい)。フロに入るだけ。

ニトロパワーを使うとフロの温度が上がり80度Cに達する。(その間一定時間が究極に上がる。)しかし、これを使うと当然のことながら熱いのでなかなか使えない。

最高TIME18分25秒08(どこかで見たような…12月号になってしまった)、フロに入ったという記録。普通の設定では絶対出せないTIMEだ!!(おっと完ペキマネになってしまった)

1 PLAY(入浴料)250円。地方によって異なる。

…その他にコースアウトすると、筐体がバクハツするという本物の体感ゲーム「ミットモナイヨランディング」(バクハツ編)もありました。

両方とも命の保障はなし…。

(島根県　Mr. S・O君)

★何もしなくてもよいゲームとは!? しかしなかなか(最初のうちは)気持ちよさそうでもあるね。5月に入浴料が上がったため、少しプレイ料に難アリ!? 梅でしょう。

こちら こだわり 派

始めて1000万出したのがレインボーでした。
ダライアスにも燃えました。
かわいい小夜ちゃんが好きでした。
でも、別にタイトーをひいきにしているわけではありません。
感動したゲームにこだわっているのです。

——栃木県　吉田貴美代さん



⬆(埼玉県　藤原ひさし君)★あう～、戦車にひかれる兵隊さん…シリアスもギャグも上手ですねー！(漢)(味っ子のアニメ風に)うまいぞおーっ!!(栗)テレカ(当)

店員さんもいい人なんだけどゲーム機の知識が不足じゃない!?

☆バンザーイ！　僕の家から800mくらいの所にゲームセンターが4月にできました。

雨が降っても遊びに行ける距離なので、僕はそのゲームセンターに期待していました。

僕は高校に入ったばかりで開店日は多忙のため(?)行けませんでしたが、とりあえずピッカピカのゲームセンターへ数日後に立ち寄ってみました。

ABIIをはじめとする大型5台、テーブルは100円2ゲーム、白い室内がまぶしいくらい。いかにもゲーメスト推薦のゲームセンターでした。

初めて来たときには適当にゲームをやって帰ったのですが、少し「ん？」と思ったことがありました。SNKの名作「怒」です。ランクがディフィカルトなのは許せるが、ループレバーがおかしい。1回まわしたら、もうそれ以上ラルフ君はまわってくれない。「なんだコノヤロー」と思いつつ、その日はそこを去った。

しかし、日がたつにつれ恐ろしいことになってきた。フルスロットルのニトロボタンは使えず、ABIIはいつの間にかゆりかごが動かず、レバーはおかしいし、ついこの間友人とベラボーマンを2Pでやったら、2P側のレバーが左右逆、上下逆になっていた。

ABII以外のゲームについて交渉してみたが、ジジ様とババ様の混合攻撃におされてうまくいかず、100円は帰ってこなかった。(フルスロットルは直してあった)

そして今日、僕は友人とここに来た。バトルフィールドはハードランクのため、あえなく全滅し、無念をはらすべく「グラディウスII」をやってみた。スピード2段階、ミサイル、リップル、オプション2つ。「もう少しで人口太陽地帯を抜けるぞ」と思いきや、いきなり画面にノイズが走り、グラディウスシリーズによく出る網目のような画面になり、英語がならび、気が付くとタイトル画面になっていた。もちろん僕は交渉しにカウンターに向かった。

ババ様が待ち受けていた。

僕：「えーと、グラIIがこわれているんですが…」

バ：「えっ？　どの台？」

僕：「グラディウスIIです」

バ：「ああ、あれね」

そう言って戸だなからカギを取り出し、僕といっしょにグラIIの台まで来た。見ると台の左スミに「レバー不良」と書いてある。

バ：「これこわれてるじゃない。レバー不良って」

僕：「けど、画面が変になったんだからレバーはこわれてないよ」

バ：(ちょっと考える)

僕：「んじゃ、お金返してくれませんか」

バ：「ああ、これはカギがないから開けられないよ」

なんかよく分からないことを言っている。金を返す気は少しもない。それならば…

僕：「それならこわれているものは電源を切っておいて下さいよ!!」

少々強くおしてみた。すると、ババ様はグラIIと隣の故障中の航空騎兵の電源を切ってくれました。

僕と友人はしばらくその店にいましたが、彼も「故障していても儲けようとするなんて卑怯だな」と言っていました。ともかく、これ以上間違ってプレイする人がいなくなる訳であり、ババ様もこれから電源を切っておいてくれればよいと思います。

以上いろいろと文句も言いましたが、実際は、この店には通常10台、もしくは20台の自転車がズラリと並んでいるくらいの人気のある店となっています。

あと、その自転車を整理したり、テーブル機をよく雑布でふいてくれたりするところはとても気持ちがよい。

ここの店員さんはとても良いのですが、問題はゲーム機に関する知識が浅いのです。フルスロットルがこわれていた時も「どこどこの誰かに直してもらいますから」と言っていたし、グラIIではその「どこどこの誰か」がカギを持っているというのです。そんな訳でクレジットを増やすに増やせなかったそうで…。

なるほど。事情はいろいろあるでしょうが、なぜ店員が自分の店のNEWゲーム機を開けられないのか。なぜ、大型は中古にしろこれほどこわれやすいのか。僕の感じた疑問です。

(愛知県　ウォンロン君)

⬇(東京都　坂口忠司君)★無表情で言うおっさんの方が確かに恐い…。(T)



今月のおめでたい方

●北海道の黒いSHOEIメット君の場合●

札幌のあの時の彼女、ご返事を!!

☆絶対のせて下さい。

その日は仕事も休みで天気もよかったので、バイクで札幌に遊びに行った時のことです。まずゲーセンに行き、足元にメットを置いて久振りにアフターバーナーIIをプレイした。ABIIは十数面までしかいかなかった。

筐体からおりると、入れかわるようにして高校生ぐらいの女性(修学旅行中か)が筐体の中に入った。

オレは、彼女はすぐゲームオーバーになるだろうと思い、見ていた。

しばらくしてから彼女はプレイした。見るとラッキーパターンだった。まぐれだと思いつつ見続けた。そうしたらなかなか死なないで全面クリア。それも1～2機やられたくらいで、ほとんど完璧にクリアした。

オレはアゼンとして見ていた。彼女は筐体からおり、他のゲーム(グラII)をちらっと見て、いつの間にかいなくなった。

オレは彼女に話しかけようと思ったが、いつの間にかいなくなったので話せなかった。

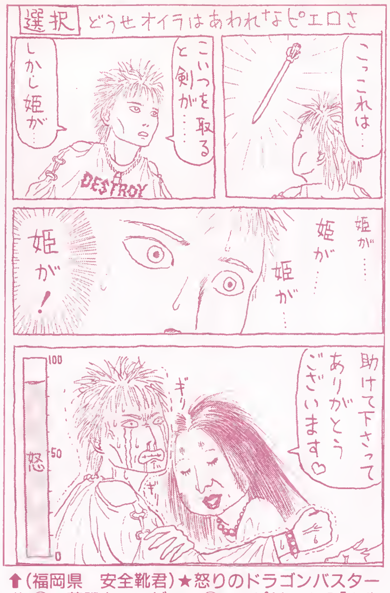
よって、このゲーメストを読んでいたら(彼女、あなたです)住所と名前と、ちょっとしたコメントをつけてゲーメストに送って下さい。お願いします。

もし返事をゲーメストに送ってくれたら、ABIIではないけれど、サンダーブレードのテレカなどプレゼントします。

★おろか者めが…。でもその気持ち分かる。ツーン。(漢)

おかしいですよ、ゲーメスト PCエンジンゲーマー差別反対

☆7月号P55の「PCエンジンゲーマーよR－TYPEの偉大さを知れ」の記事について、率直な感想を言わせていただきます。
タイトル「偉大さを知れ」、文中の「これぐらいは許せます」「ゲーセンに行ったことのないやつ」「言ってやりました」「下手なくせに」、それに本来公平な立場である御旅屋さんまでが「よくやったよくやった」…。
これは明らかにPCエンジンゲーマーに対する「差別」です。私もPCエンジンユーザーですが、あの文章には少々怒りを覚えました。PCエンジンゲーマーとゲーセンのゲームプレイヤーのランク付けはやめて下さい。PCエンジンユーザーがつけ上がっていることも確かですが、今の状況はいくらなんでもひどすぎます。PCエンジンユーザーの立場が無視されています。いくらゲーセンをけなしたから、といっても、ああいう仕打ちはひどすぎます。
まぁ、本自体がPCエンジンとはほとんど無関係のゲーセンのゲームプレイヤー向けの本ですから、ああいう意見が出るのも無理はないと思いましたが、もう少し押さえてもらいたいと思います。あの調子だと、PCエンジンゲーマーとゲーセンのゲームプレイヤーが対立するような形になってしまいそうでたまりません。
少々はげしい口調になってしまいましたが、わかってもらえたでしょうか。今までも少し感じていたことなので、書かせていただきました。
（新潟県　BAZ君）
★うーん、ノリ過ぎたね。いぢめる？ ㊅

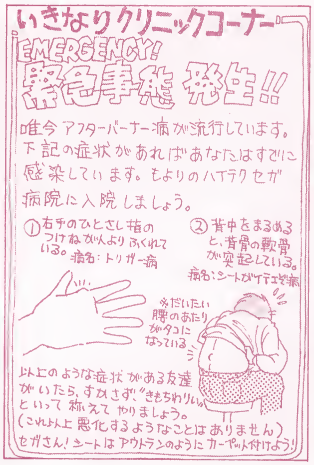


⬆（福岡県　安全靴君）★怒りのドラゴンバスター!! ㊅　落胆クロービス…㊖　スピリッツの「ツルモク」を思い出したのは私だけでしょうか!? Ⓣ

10日間も無敵とは…ベラボーマンがあわれです

☆この間、学校の近くのゲームセンターに久々に行ってみたら、ベラボーマンが置いてあったんです。
本物を見たのはそれが初めてだったので、やってる人の後ろについて"すぱる"していたのですが、何か変なんです。
ベラボーマンがいくら敵にぶつかっても弾を当てられても、バイタリティーが減らない。
始めはドリンクによる無敵なのかなあ〜と思ってましたが、いくらたってもベラボーマンはピカピカ点滅しっぱなし。
そうです！　究極の邪道といわれる"台あけ完全無敵"なのです!!
その日は時間がなかったので帰りましたが、次の日行ってみると、またもや無敵のベラボーマンが！　しかも、そのベラボーマンは1面練習ステージから無敵なのです。お金を入れてゲームをしてた本人もびっくりしてました。その人は無敵のままあっさりと全面クリアしてしまいました。
無敵のベラボーマンを見ていると、何だかなさけなくなって、僕は他のゲームをやって帰りました。
何日かそこのゲームセンターに通いましたが、結局10日位ベラボーマンは無敵のままでした。
その店にはいつも店員はいなくて、両替機が故障した時などは、わざわざ他の店にいって両替しなくてはゲームができないありさまです。
ベラボーマンが無敵になったのは、誰かが細工したのか、単なる故障なのか分かりませんでしたが、何日も店をほったらかしにしておく店の人もひどいですし、そんなゲームセンターに置かれたベラボーマンも、なんだか哀れでした。
50円でやれるゲームセンターは、よく店員がいなかったり、不衛生だったり、タバコをくわえた学生などがたむろしたりしますが、店を閉めた後くらいゲームの点検をしてほしい、と思いました。
（茨城県　SID君）
★せっかくのいいゲーム、おもしろいゲームでも、それにかかわる人がしっかりしていないと、ゲームが死んでしまう。まさにVGは生きものなんですネ。Ⓣ





⬅（鳥取県　谷田EVE&秋里BEN君）★ゲーメスト誌上でも「超マニア向け講座Ⅱ、アフターバーナーⅡ・HIT1600への道」の連載を予定しています。期待してね。Ⓣ

⬆（神奈川県　鈴木勝だあ！…君）★カネボウヒューマンドラマのような人間愛が胸を打つのであった。㊖

オタやん試験…代役は㊅と㊖

ああ、夜が明けてしまった。アイランドってこんなに大変だったのね。でも読者の皆様の意見全てに目を通す事ができてとってもうれしいです。まったく栗さんがワガママで…いえ、2人だと議論の時間の方が長くって…でも、これで睡眠時間が減るなら本望です。と、カッコ良く決めたいなぁ…。とにかく感想お待ちしておりますぅ。文句もビシバシお願いします。では、おやすみなさい…!?　（漢炎剣）

なんと漢君は完徹をした事がないそうな。甘いなぁ…おまけに猫舌だし。すごくいい手紙とイラストが多くて、マジでうれしい悲鳴って奴でした。御旅屋さんのとは少しちがうノリになってしまったけれど、来月までの辛抱です。では感想・投稿よろしくっ!!
（ロッキー栗原）



ご商談コーナー

景気はどがん！＆もうかりよー！

景気はどうですか？＆もうかっていますか？（佐賀県の言葉―アスカ提供）

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮下さい。

売ります

☆ゲーメスト創刊号から'88年7月号までを3、000円で売ります。ハガキで連絡を。（〒937 富山県魚津市本町2−1−17 高橋健一）

☆PCエンジン用ソフト、妖怪道中記・ビクトリーラン・ビックリマンワールド・邪聖剣ネクロマンサーの4本を送料込みで5、000円以上で売ります。（ケース・説明書アリ）又、R−TYPEⅠとⅡ（予定）・上海・プロ野球ワールドスタジアムもあり。（〒222 神奈川県横浜市港北区太尾町1729コーポ大倉山Ⅳ204 大澤裕之）

☆SUPER魂斗羅＆A−JAX、カプコンGM2、3、ダライアスGMを各1、500円位で売ります。希望の方法を書いてWハガキで連絡お願いします。なお全てカセットテープの話ですので、注意してお願いいたします。（〒252 神奈川県藤沢市獺郷323−19 小田雄太）

☆セガ・マスターシステム8、000円（箱・説明書付き）新品同様、ファミコン本体6、000円（箱・説明書付き）まずはWハガキで連絡を。（〒924 石川県松任市布市町51 小鍛治英樹）

買います

☆ゲーム基板「源平討魔伝」を2万円前後で譲ってください（完動品）。譲ってくれた人にドラゴンクエストⅢ、ウィザードリィをつけます。Wハガキで連絡を。（〒767 香川県三豊郡三野町大見甲4504 藤田孝治）

☆ビデオゲームの筐体をなるべく安く、業務用かコントロールBOXかを書いて（値段も）葉書で連絡を。（〒041 北海道函館市昭和2丁目10−4 岩崎哲也）

☆14インチか18インチでスイッチング電源つき筐体を譲って下さい。譲ってくれた方には、タイトーゲームミュージック（CT）その他もろもろをさし上げます。送料は全て私が負担します。（〒640−11 和歌山県海南市野上中575−10 福島正義）

☆ゲーメスト創刊号から9号までと12号と13号（破けてなく、キレイなもの、少しボロでも）売ってくれる人、安くゆずってくれた方には、ファミコン本体・ドラクエⅡ・Ⅲ・サラマンダ・グラディウス・スターウォーズをあげます。高くても買います。各400円前後で。くわしくはWハガキでお願いします。（〒907 沖縄県石垣市登野城94−2 伊藤茂）

☆アーケードゲーム基板、XXミッションをハーネス付完動で10、000円で売って下さい。送料は当方が出します。又、基板やレコードなどゲームに関する物の売買情報紙を作ろうと思います。両方W葉書きでそのつどを書いて。（〒251 神奈川県藤沢市大鋸1025−9 田中公彦）

その他

☆兵庫県に住んでいるゲーメストファンの皆さん、僕と文通してくれませんか？ 僕は姫路周辺のゲームセンターでグラⅡに悩まされています。グラⅡをクリアした人、僕に救いの手紙を下さい。できれば女の子（男の子も）お願いします。（〒671−23 兵庫県飾磨郡夢前町戸倉566 浜上達也）

☆サークルを作りたいのだが近くにゲーム友達がいない。すけべな友達は腐るほどいるが…。高校生以上で京都市伏見区内あるいはその近辺の人でゲーム好きでマニアの人、アニメや漫画の好きな人あるいは描ける人、ギャグの好きな人、変人と呼ばれている人、吉本興業の好きな人、ビデオシステムに入社したい人、その他の人もWハガキを送ってちゃぶだい。（〒612 京都市伏見区向島二ノ丸町151−30 3街区C棟302号室 末益友一）

☆ゲーム基板、グラディウス＋熱血硬派くにお君と、あなたのファンタジーゾーンか沙羅曼蛇（ライフフォース）又は、1万円＋インディージョーンズでもOK、と交換を希望します。（〒121 東京都足立区入谷9−6−18 吉成政文）









お便り待ってま〜す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社 ゲーメストお便り係

炎の戦闘シーンを切り抜けろ!

SKY SOLDIERS
スカイソルジャー

機械なんかに歴史を変えられるな!!
「デスモウラを破壊せよ」



特殊武器のセレクト画面。効果を説明しよう。

左上→ミサイル。一直線に突き進むのだ。破壊力は抜群だ。
左下→ホーミング。接近戦に強いようだ。
右上→ファイヤーボール。所狭しと弾が飛び交う。敵に囲まれ時に強い。
右下→バスター。一度押しして発射して、2回目で爆発する。横に広がった敵に広範囲にわたり有効である。

ストーリー

時の空間を手に入れることができた人類は、その20年後にタイムマシンを作り、同時に、知能と自己増殖機能を持ち併わせた地球管理システム「デスモウラ」を作り、本体を衛星軌道上のプラントに付設していた。

しかし、西暦2110年、日増しに荒廃して行く地球に危惧したデスモウラは、過去を変えることにより歴史に大きな影響を与える歴史干渉計画を発動させた。

自己増殖機能を使って生産したメカを使い、過去200年間で最も歴史に影響を与えた時空間に転送し、歴史を狂わせ始めた。

事の重大さに気付いた人類は、最新鋭亜空間戦闘機「STEALTH」を亜空間カタパルトより射出。

デスモウラ破壊への猛烈な攻撃が開始された。

操作とステージ

2人同時プレイができる、シューティングゲームだ。

8方向レバーと2ボタンで操作をするのだ。

ノーマルショットボタンは文字どーりノーマルショットだ。

特殊武器のショットボタンがもう1つのボタンだ。

全部で15エリアが設定されていて、各ステージごとに使用する特殊武器を決めることが可能だ。この武器の選択がポイントになる。とりあえずひととおりプレイした上で特殊武器を選ぶのがベストだろう。

また、迫力のある巨大飛行艇が15エリアの各ステージごとに発進する。とにかく、でかいぞぉ!!

2人同時プレイということで、当然にして途中参加が可能だ。

パワーアップもちゃんとあるから、安心(?)してくれ。

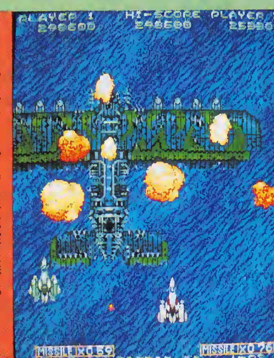
Aの落下傘がノーマルショットのパワーアップで、5段階になっている。

Bの落下傘は、現在使用している特殊武器のパワーアップで、全種類3段階だ。

Sの落下傘はスピードアップだ。4段階になっている。

なお、このゲームは7月25日に発売されているので、まだプレイしたことのない人もレッツ・プレイだ!

(Joe山田)



一九〇六年タイプの巨大飛行艇だ。でかいでかい、なんでこんなにでかいの。



一九〇六年タイプの巨大飛行艇のその2だ。人が翔ぼうとした頃の雰囲気だね。



一九四五年タイプの巨大飛行艇なのだ。巨大飛行艇は良く描かれていて、一見の価値アリ。

ザコが相手でも特殊武器は使っていこう。その為のセレクトだ。



こいつはいったい何者なのか?色々な敵の出現は君を飽きさせない。



造船所かな? 巨大飛行艇だけではなく、背景だってキレイだぜ。



PONY CANYON

SCITRON

ゲーム・ミュージックは、ゲームを超えて行く。

セガ・サウンド・チーム S.S.T. BAND遂に始動!



GSM SEGA

デジタルレコーディングアルバム

GALAXY FORCE/S.S.T. BAND

——G.S.M. SEGA 1——

ギャラクシーフォース

7/21 ON SALE

収録曲

GALAXY FORCE/(※)THUNDER BLADE/獣王記/BEYOND THE GALAXY(GALAXY FORCE ARRANGE VERSION1)/MAGICAL SOUND SHOWER (OUTRUN ARRANGE VERSION)/SPACE HARRIER ARRANGE VERSION/AFTER BURNER ARRANGE VERSION/DEFEAT(GALAXY FORCE ARRANGE VERSION 2)

※はCD、TAPEのみ　LP:C22B0002 ¥2200/CD:D28B0002 ¥2800/TAPE:25P50002 ¥2500

ギャラクシーフォース楽譜、SSTBAND曲解説付　初回特典:ギャラクシーフォース カラーポスター(B2サイズ)

GSV ビデオソフトも連動して発売

8/5 ON SALE 予定

「ギャラクシーフォース」V/X 38X1707 カラー30分 Hi-Fiステレオ ¥3800

C.G.により「ギャラクシーフォース」ストーリーとS.S.T.バンドのプロモーションビデオも収録

「SEGA体感SPECIAL」V/X 98X1708 カラー60分 Hi-Fiステレオ ¥9800

「ギャラクシーフォース」に加え、体感ゲームの名作「アウトラン」(NEW PLAY VERSION)と「サンダーブレード」を収録。

サイトロンインフォメーション

★サイトロン 全国縦断ゲームAVコンサート決定!

サイトロンのゲームビデオコンサートを行います。抽選会やあっと驚く企画も計画しています。入場無料なので、皆さんぜひ見に来て下さい。

地区	場所	〔実施店内〕	日時
旭川	国原2条店ホール	〔MS国原2条店〕	8月12日(金)15:00〜
盛岡	フェザンB1パーティールーム	〔盛岡 新星堂〕	8月中旬予定
仙台	サイトウ楽器2Fホール		8月中旬予定
郡山	三野屋店頭広場		8月10日(水)14:00〜
伊勢崎	伊勢崎市民文化会館内	〔N.Nナカジマ〕	8月29日(月)14:00〜
鹿沼	はしだ旅館	〔はしだ楽器〕	8月下旬予定
池袋	五番街		8月1日(月)15:00〜、8月2日(火)13:00〜・15:30〜
所沢	西武所沢5Fディスクポートエキサイティングスペース	〔ディスクポート西武所沢〕	8月21日(日)14:00〜
吉祥寺	山野楽器吉祥寺サンロード店		8/2(火)〜6(土)15:00〜16:30予定
長野	トーチク		8月下旬予定
静岡	すみや本店オレンジホール		8月12日(金)13:00〜
浜松	イケヤ本店3Fホール		8月12日(金)14:00〜
岡崎	大衆堂本部(CAM)		8月18日(木)14:00〜
名古屋	テルミナ広場	〔ヤンレイ名古屋店〕	8月19日(金)15:00〜
四日市	北勢堂四日市店2Fホール		8月28日(日)14:00〜
奈良	奈良ファミリー特設ホール	〔奈良大月楽器〕	8月14日(日)14:00〜
心斎橋	心斎橋ミヤコ3Fホール	〔心斎橋ミヤコ本店〕	8月14日(日)13:00〜
吹田	吹田ダイエーレコードコーナー	〔吹田サウンドワールド〕	8月下旬
三宮	三宮パレックスレコードコーナー	〔三宮パレックス〕	8月29日(月)13:00〜
松山	×4(パツフォー)デューク3Fホール	〔松山R.S.デューク〕	8月21日(日)13:00〜
高知	チャオホール	〔高知R.S.デューク〕	8月14日(日)13:00〜
広島	広島センタービル7F特設会場	〔紀伊国屋書店6Fレコード部(帝都無線広島店)〕	8月7日(日)12:00〜
福岡	ベスト電器本店8Fマルコポーロ		8月17日(水)14:00〜
福岡	ヨシダ楽器本店3Fホール		8月20日(土)14:00〜
鹿児島	十字屋ホール		8月21日(日)14:00〜
長崎	アトムレコード本店2Fホール		8月21日(月)14:00〜
宮崎	西林楽器本店6Fホール		8月11日(木)16:30〜
熊谷	ニットーモール4F	〔新星堂熊谷店〕	8月27日(土)12:00〜
銀座	山野楽器銀座本店4Fホール		8月12日(金)13:00〜

※整理券を発行して入場制限を行なう場合があります。ご注意下さい。

詳しい問い合わせ先:株式会社ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151まで

★ギャラクシーフォース テレホンカードプレゼント

7/21発売G.S.Mギャラクシーフォース SEGA1(LP、CD、カセット)に入っている応募券を8/5予定ビデオG.S.V.ギャラクシーフォース又は、SEGA体感SPECIAL(LDは8/21予定)に入っている専用応募ハガキにしっかり貼って郵送して下さい。抽選で500名様にギャラクシーフォース特製テレホンカードをプレゼントするぞ!

(応募〆切:昭和63年9月30日当日消印有効)

※詳しくは商品の解説書をご覧下さい。

★サイトロン テレフォンインフォメーション実施中

東京03-236-4000 大阪06-210-9799

(毎月20日頃に内容が変わります)※電話番号は、正確に!

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ

㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151

サイトロン・アンド・アート㈱

〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

販売元/株式会社ポニーキャニオン

札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741

東京支店/ 03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111

大阪支店/ 06-541-1971 広島支店/082-243-2915

福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/ 03-667-3741

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.

人気ゲームのたまらない興奮を大迫力ビデオで再現!
今すぐ便利な通信販売でお求め下さい!

GSV
GAME SIMULATION VIDEO



SEGA体感SPECIAL

セガ体感ゲームの新作2作品、〝サンダーブレード〟と〝ギャラクシーフォース〟、そして体感ゲーム初期の人気作でいまだに人気の〝アウトラン〟の3本を収録したお徳用ビデオです このビデオでしか見られない〝サンダーブレード〟は3D画面を駆使した体感ゲーム第7弾目の物 そして〝アウトラン〟は、スーハーゲームフレイヤーによって新たに収録しなおした最新バージョン だからこれまでのようなプレイヤーのテクニックの無さによる不満は解決 これは必見のビデオですよ

60分 カラー Hi Fiステレオ **¥9,800**

●8 21にはこの内容と同内容のレーザービジョンディスクを発売いたします なおLDはデジタルサウンド+ドルビーサラウントて発売いたします ¥6,800



8.5 Release
SEGA

ギャラクシーフォース

ついこのあいだデビューしたはかりのセガの体感ゲーム第8弾、〝ギャラクシーフォース〟がもうビデオになってG.S.V.から発売されるぞ。〝アフターバーナー〟が映画「トップガン」をヒントにしたなら、こっちは「スターウォーズ」だとばかりに、映画の興奮がセガの最新コンピュータグラフィックス画面によみがえります なおこの映像特典として、7/21発売の音楽編で演奏していた幻のS.S.T.バンドのなんとプロモーションビデオが入っています

30分 カラー Hi-Fiステレオ **¥3,800**

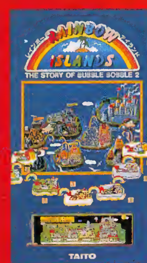


ニンジャウォーリアーズ

20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500
●好評発売中

TAITO

その超大型画面からゲームフリークたちの度肝を抜いたタイトーの〝ダライアス〟に続く大型ゲームの第2弾がこの〝ニンジャウォーリアーズ〟だ このゲームはTVモニターを横に3つ並べた大きさて、映画のシネマスコーフと同しようなものですから、背景もキャラクターも並の大きさしゃない たから面白さも並しゃないのです そうこれそアーケートゲームの醍醐味とても言うのでしょうか…



レインボーアイランド

20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500
●好評発売中

TAITO

タイトーのファンタジックなキャラクターゲームのビデオ化です 虹の魔法 を身につけた主人公バビーとボビーが7つの島からできているレインボーアイランドで、「暗黒大魔王」に捕らわれている村人を救うゲームてす 特にサイトロンから発売されるレコードにも入っているBGMが最高のコミカルなゲーム もちろんスーハーゲームフレイヤーの息を飲む妙技も余すところなく収録

G.S.V.シリーズ好評発売中!

アフターバーナー



20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500

SEGA バイクスペシャル



20分 カラー
Hi-Fi
¥3,500

SEGA スーパーゲーム6



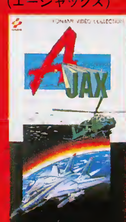
60分 カラー
Hi-Fi
¥9,800

沙羅曼蛇 (サラマンダ)



20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500 ＊

A JAX (エージャックス)



20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500 ＊

R-TYPE (アールタイプ)



20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500

ストリートファイター



20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500

魔界村



20分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500

グラディウスⅡ ～ゴーファーの野望～



25分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥3,500 ＊

コナミ シューティングベスト



60分 カラー
Hi-Fiステレオ
¥9,800 ＊

＊発売元 コナミ工業株式会社

速報!!

新たな恐怖が待ち受けている…

大魔界村

カプコンの期待作、魔界村ストーリー2は10月発売だ。

大魔界村物語〈その1〉

老婆は静かに語り始めた

暖炉では、残り火がちろちろと燃えています。そのほのかなあかりに照らし出されているのは1人の老婆と、2人の小さな子供の姿でした。

子供は男の子と女の子の1人ずつのようです。男の子のほうが老婆に話しかけました。

「ねえ、この前の話のつづきをしてよ」

「そうだねえ。そういう約束だったねえ。でも、これから話すことは誰にも話しちゃいけないよ。ええと、どこまで話したかねえ?」

「アーサーが大魔王を倒して、プリンセス姫を救い出した所までだよ」

男の子はなかなか活発な様です。

「そうそう。騎士アーサーは大魔王を倒してプリンセス姫を助け、城へ連れ帰ったんだよ。城の連中はみんな大騒ぎ、それはそれは喜んだそうな。しかしアーサーはほとんどもてなしを受けず、どこかへ立ち去ってしまったのだよ」

老婆はそこで一息つきました。そして、遠くを見つめるような、そんな表情を見せました。

「しかし、物語はそこで終わったわけではなかった。あの事件から3年後の満月の夜に再び、いや、それ以上の災厄が城を襲ったのさ」

老婆は話続けます。子供達が聞いたあらましは、次の様なことでした。

あの悪魔たちが再び

プリンセスが魔界の者に連れ去られてから3年後の満月の夜、あの悪魔たちが再び地上に姿をあらわしました。やつらにとって、大魔王と呼んでいたものたちでさえ、ほんの手下にすぎなかったことを人々は初めて悟りました。アーサーの見た魔界は再び現われた悪魔たちの棲む広大な魔界のごく一部だったのです。

悪魔出現の報を聞き、アーサーは愛馬を駆り疾風のごとく城へ急ぎました。おりしも城も悪魔達に襲われており、逃げまどう人々の中にプリンセス姫の姿をアーサーは必死に探し求めました。

アーサーは逃げまどう人々をさけて、やっと城の門をくぐることができました。するとそこには、3年前よりさらに美しくなったプリンセス姫の姿がありました。プリンセス姫は勇敢にも城中の人を助けるため、最後まで城の中に踏みとどまっていたのです。

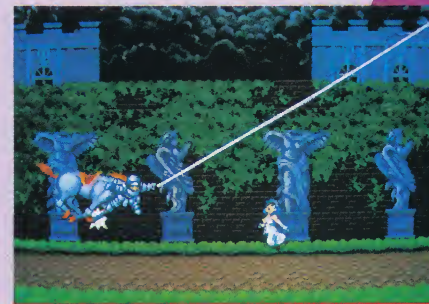
プリンセス姫はアーサーを見つけると、走り寄って来ました。その時です。虚空の彼方から一筋の怪光線がプリンセス姫の胸を貫きました。

アーサーはとっさにかわすことができましたが、怪光線は愛馬に当り彼は放り出されました。気を取り直してプリンセス姫に駆け寄ったアーサーでしたが、姫は完全に意識を失って倒れており、生きているのか死んでいるのかわかりません。

その時、不気味な悪魔の哄笑が響き渡りました。そして、アーサーの頭上にぼんやりと



暴風雨の中、カマイタチが襲う。雷龍の摩法で立ち向かう。



愛馬で駈けつけたアーサーも怪光線に撃たれる。間一髪でかわしたが…。



奇怪な動きを見せる怪根とドクロを吐き出す毒花。人喰い丘の名にふさわしい。



倒れたプリンセスとアーサーの頭上に悪魔の顔がうかび上がった。



豚男の嘔吐攻撃に苦戦するアーサー。脳のない豚男は恐れを知らない。



処刑場で死神と戦うアーサー。鏡の魔法を使っている。



自ら首をもぎとり持ち上げて攻撃してくる邪神。アーサーに倒すすべはあるのか。



宿り木の上に無数に群らがるハゲタカ。ギロチンをくぐっていくしかない。

悪魔の笑う姿が現われ、消えていったのです。

「ねえねえ、それからどうなったの」

男の子は身を乗り出さんばかりです。女の子の方は、肩をふるわせながら黙って、しかし目だけはじっと老婆の方を見据えています。

「こらこら、あんまり騒いで母さんが起きてきたらどうするんだい。ちゃんと話して上げるからしっかりお聞き。まだこの物語は始まったばかりなのだからね」

夜は更けていきます。老婆は再び話続けました。

勇士アーサーは魔界へと

バサバサ……と音をたてて羽根を巻き散らしながら奇怪な鳥が飛び立ちました。

「ハゲタカか。ここが魔界の入り口というのは、本当らしい」

アーサーはつぶやきました。この土地にたどりついて以来、暗雲が空を覆い尽くし、昼なのか夜なのかよくわかりません。時折光る雷によって、やっとあたりの様子を知ることができるほどです。

それにしても、雷に照らし出された風景はこの世のものとは思えない情景でした。

なだらかな丘には、骨と化している罪人のはりつけ台があちこちに散乱しています。そして、丘の上にはもはや葉を付ける事のなくなったねじくれた木に、死体の肉を喰いむさぼる"ハゲタカ"が止まって、時折ぞっとするような鳴き声を上げています。

ハゲタカも、とりあえず襲っては来ないらしいと判断したアーサーはゆっくり歩き出しました。もちろん警戒は怠りません。もはや魔界の入り口、いつ何が起こってもおかしくはないのです。

その時、いきなり目の前の土が盛り上がり、何かが飛び出してきました!!

「ウワッ!!」

アーサーはのけぞりながらも、携えてきたヤリを構えました。このヤリは3年前にも使った聖なるヤリで、たいていの魔物は一撃で倒せます。

地面の中から現われたのはゾンビではなく、大きなカマを持った化物でした。

「死神か!!」

アーサーはヤリを投げつけました。死神は「ギャー」という声を残し、消え去りました。

「まずい。地下に眠る処刑者達の怨念を覚ましてしまったようだ。急がねば…」

アーサーは走り始めました。すると、土の中、木の陰から死神が無数に出現し、追いかけてきます。足元ではバリバリと白骨が踏まれて音をたてました。

死神と戦いながら、ふと気づくとアーサーの前に大きな柱が立っています。アーサーは何の気なしにそこを通りすぎようとしました。

しかし、その瞬間、アーサーは首筋に冷い物を感じ、とびのきました。

「ガシャーン」

とてつもない大きな刃がアーサーの鼻っつらをかすめていきました。ただの柱と思ったものは、ギロチンだったのです。

「これは…」

さすがのアーサーも絶句しました。落ちた大きな刃が、再び重力にさからって上に上がっていき、落ちてきたからです。

後ろからは死神が迫ってきます。アーサーはいちかばちかギロチンの中にとびこみました。

間一髪のところでギロチンから逃れることができました。とりあえず首がつながっていることを確認したアーサーは再び走り始めました。

このヨロイこそ力

しばらく進むと、川がゆくてをはばんでいました。

「泳いで渡るにも、このヨロイでは…」

アーサーはヨロイをぬいで渡ることも考えましたが、すぐその考えを打ち消しました。このヨロイはただのヨロイではないのです。どんな悪魔の強力な攻撃も1回ははね返す力を持っているだけでなく、魔法の力も持っているのです。アーサーも、3年前の事件以来悪魔について研究し、魔法についても名高い魔法使いについて学びました。アーサーには、悪魔が再び復活する日が来るのがわかっていました。

「しかたない。橋を探すか」

少し歩き出すと、橋がありました。あまりの都合よさに、アーサーは少し疑いました。

「迷っていてもしかたない。私には進む途しかないのだ」

アーサーは橋を渡り始めました。すると、橋は後からどんどん崩れ落ちていくではありませんか。アーサーの退路は断たれてしまいました。

アーサーは心の中に重くのしかかる不安をはらいのけ、前だけを見て進みました。いずれにしても引き返すつもりはなかったからです。

すると、今度は正面からいきなり突風がふきつけてきました。少しでも気をゆるめようものなら飛ばされてしまうような強風です。ただの風でなく、アーサーへ明白な害意を持っていました。

「くそ、今度は前に進ませない気か」

アーサーの叫びは風の音にかき消されました。さらに、激しい雨もアーサーに撃ちつけてきます。

激しい雨に目をつぶった瞬間、アーサーははねとばされました。何か小さな竜巻のようなものがアーサーに体当たりをかましたのです。

起き上がったアーサーの前に、空中で浮かんでいる物がありました。

「カマイタチか!!」

カマイタチは小さいながらつむじ風のように回転して襲ってくる強敵です。アーサーは呪文をとなえ始めました。魔法を使うつもりなのです。

ヨロイが黄金色に輝き始めました。アーサーは気合をため、魔法の剣を天にさし上げながら気合を解放しました。

すると、光の竜が2匹、アーサーから飛び出しました。ものすごい衝撃波があたりいちめんに飛び散りました。

カマイタチは魔法により一掃されました。すると、さきほどまで荒れ狂っていた風雨はウソのように消えてしまいました。

アーサーはほっと一息つきました。そして、腰を降ろそうとしたとたん、地面の中から根が伸びてきてアーサーに襲いかかりました。

危うく根の攻撃をかわしたアーサーでしたが、根はさらに成長をつづけ、盲目的な害意に操られのたくっています。

「これがウワサにきく怪根か。すると、毒花というのは…」

アーサーは命からがら逃げ帰ってきた村の人々の話を思い出していました。その時、頭上から何かが落ちてきました。

「骨だ!!」

頭上を見上げると、丘の中腹に赤い巨大な花が咲いていて、その花から骨が吐き出されて来るではありませんか。あの花こそ「毒花」に違いありません。しかし、この道を進む限り避けては通れません。

楯で活路を求めたが…

アーサーは楯を取り出しました。この武器は今度の魔界行きに備えて手に入れた秘密兵器の1つです。この楯も魔力が備っていて、投げると地上に沿ってどこまでも飛ばすことができるのです。

ひたすら楯を投げ続けながら、アーサーは丘を登り続けました。

「人喰いの丘というからにはこれだけではあるまい」

アーサーがそう思った時です。アーサーより高い所を通っている道に、人影らしいものが見えました。

「大男?」

アーサーは3年前に戦ったハートのイレズミを持った男のことを思い出しました。しかし、アーサーの頭上に出現した化物の姿は、少し違っていました。その顔は醜悪なブタの顔だったのです。豚男でした。

アーサーは円盤を頭上に投げつけようとしました。すると、なんと豚男は上から胃液を吐きかけてきました。

「ウワ!!」

アーサーはとっさによけましたが、あまりの異臭に鼻をしかめました。

「あんなものを浴びたら目鼻がつぶれてしまう」

下に降りてきた豚男は向かい合うと、嘔吐攻撃は通じないと見たか、ヤリを持ってつっこんできました。

豚男の皮は厚いと考えたアーサーは短剣を連射しました。豚男は怒りに燃え突っこんで来ましたが、なんとか倒すことができました。

人喰い丘の頂上に、なんとかたどりついたアーサーの前に、大きな扉が出現しました。

「魔界の扉には守護している怪物がいるはずだが…」

アーサーは3年前の経験から油断なくあたりをうかがいました。しかし、扉の前には巨大な守護神像があるばかりです。

アーサーがその像に近づくと、像はくずれはじめました。そして、中から出現したのは異形の顔を持つ邪神だったのです!!

アーサーも必死に攻撃しますが、その固い装甲の前にいかなる武器も通用しません。

「なんとか弱点を見つけなければ!」

アーサーは呪文をとなえ始めました…。

ひと月後にまた

「ほら、もう夜があけてしまうよ。今日はこのくらいにしておこう」

老婆はもうすっかり火の消えかかっている暖炉を見やりながら言いました。

「今度はいつ?」

初めて女の子が口を開きました。男の子はいつのまにか眠ってしまっています。きっと女の子に、後で話を教えてくれとせがむに違いありません。

「そうだねえ。今度は1カ月先ということにしようか。それまで元気でいるんだよ」

老婆は言いました。夜明けを予期して、鳥たちが目を覚ましさえずり始めていました。

(ぜんじ)

変身すれば百獣力!?

パターンが全ての難解ゲームだ。だが、あきらめるのはまだ早い。闘え!!アテーナ姫が君の助けを待っている。

コツのコツ

このゲームは、スピリットボールを持っている敵を逃さずに倒し、早めに変身するのがコツです。

おいしいぞ ラウンドクリアボーナス

1回目のボスの時に、スピリットボールを3つ全て取って変身していれば、ボスが正体を現わし、倒すと10万点入ります。2回目の時は5万点、3回目は変身していようといまいと強制的にボスが正体を現わし、倒せば2万点入ります。

2Pの時は、2人共獣人にならなければボスは正体を現わしません。又、この場合は1人を先に獣人にして、もう1人を守るといった方法が良いでしょう。

全5面攻略 —ボス攻略つき

王の記 変身

◆1面

最初にゾンビが数匹来ますが、近づくと爆発するので注意して倒して下さい。左から来るゾンビは倒さないこと。そうすると、なぜかスクロールが遅くなり、光るポチを倒した時、ゾンビママにジャンプを打たれなくなります。

岩の上から降りたら画面の右側へ寄り、右から出て来たポチを蹴ります。次に、ゾンビママと光るポチが出て来ますが、これは画面右でいっしょに蹴って下さい。

少し進むと、右上からゾンビとゾンビママが降って来るので、これを急いで倒し、まん中辺りで左を向いていると、地面から出て来る岩の上に乗ってしまいますが、この時ちょうど左からポチと光るポチが来るので蹴って下さい。


近づいて連射、連射。


これさえとれば獣人に…。

バイオ

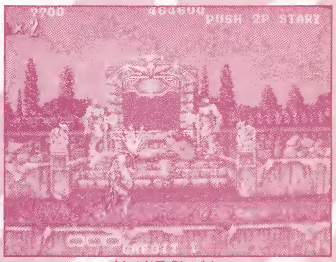
スピリットボールを逃さずに取っていれば、ここで狼人になれるはずです。

スピリットボールを取り損ねた場合、ゾンビパパが恐いのですが、パンチのとどく距離に入ったら、すかさずしゃがんでパンチをすれば大丈夫です。

◆ボス攻略…バフンマジン

ボスは、体にダメージを与えると倒せます。

火の玉は、ボスに近づくほど連射がきくようになりますが、自分の動きに慣性があって頭をよけにくいので、攻撃よりも、よけを重点にして倒して下さい。もし追いつめられてしまったら、キックをして抜け出せば大丈夫です。


首が爆発だあ。


木っぱみじん。

◆2面

最初、ボタモチガエルが右左右左と降って来るので、すぐに蹴り倒そう。もし、噛みつかれてしまったら、レバーやボタンをガチャガチャして振り放せば大丈夫。

次に、ポチ2匹が画面右すみに来るので蹴りで倒し、跳ねて来る光るポチを画面の中程で蹴ろう。

カラマンボヘビが上下に跳ねている所のポチは、後ろの方で待って、岩の上から跳ねて来るポチの顎に自分の頭をぶつけます。すると、ポチは後ろに弾かれるので、そこを蹴れば大丈夫です。


ダメージは喰らってません。

カラマンボヘビの弱点は、チロチロと揺れる尻尾と、その後出て来る頭です。それ以外の所では全くダメージを与えられません(=こちらもダメージをくらわない)。

その後出て来るチキンレッグは、先手必勝で蹴って下さい。

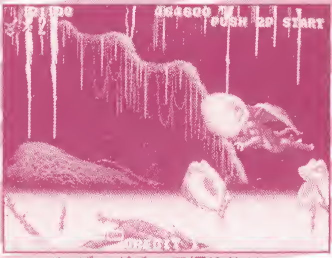
次に出て来るポチは画面左側で倒し、光るポチは画面の中程で倒して下さい。

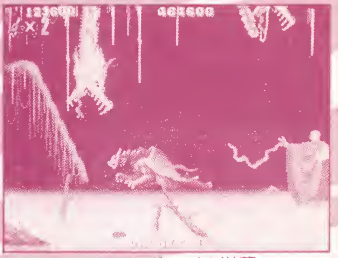
これで、スピリットボールが3つ手に入り、ドラゴンに変身しているはずです。変身した後は主にキックボタンの雷を使うと良いでしょう。

変身しても、ボタモチガエルに噛みつかれるので注意。

◆ボス攻略…メダマジン

この面のボスはラインさえ合っていれば楽に倒せます。そのラインは、ボスが巨大化した時の胸のてっぺんに、パンチボタンの雷の上が当たる程度です。あとは左はじでパンチボタンを、雷が一番早く出るタイミングで押せば大丈夫です。


レバーガチャで振り放せ。


カラマンボヘビの逆襲。

獣

迫力

3面

この面は2段目に跳ね上げられてから始まりますが、すぐに降りると危いので、右上から来たバチアタリバチが足下を通ってから降りて下さい。

左上から来たバチアタリバチをやり過ごして左上に乗ると、ポチと光るポチが来るので、キック又はしゃがんでパンチで倒して下さい。

チキンレッグを倒し、上に乗ると、前からポチと光るポチが来るので、いずれも蹴って倒します。

次に、穴ガメが出て来ますから、スピリットボールを1つ以上取っている場合は普通に倒せます。しかし、1つも取っていなかったり、ぶつかったりすると、頭を縮めて跳ね上って来るので、つぶされないように注意して下さい。

少し進むとゾンビパパとポチが一緒に出て来ますが、ゾンビパパだけ倒し、ポチは無視して下さい。上に乗ると前から光るポチが跳ねて来るのでタイミング良く蹴って下さい。

このスピリットボールを取る時、注意したいのは、下にいるゾンビパパの頭につまづいてしまい、スピリットボールを取り損ねることがないようにということです。

これでスピリットボールが3つ手に入り、クマになっているはずです。落とし穴に落ちないように、変身したら主にパンチボタンの炎で攻撃して下さい。

◆ボス攻略…カイマジン

倒し方は、炎を吐き続け、ボスの首を出したら回転アタックをすれば良いのですが、この時、なるべくボスの出して来る弾も一緒に消すようにして下さい。あと、ボスの首が出きっていないのに、むやみに回転アタックをすると、壊せない上に触るとダメージをくらう赤い弾を出して来るので十分注意して下さい。



ドーナツのような自分。

4面

始まったら右側のゾンビを倒し、急いで左の台の上に乗り、ポチと光るポチを蹴って倒します。



よし、スピリットボール1つ目。

ゾンビパパを倒したら、右下でしゃがみ、ポチが通り過ぎるのを待つ。ポチが2匹通り過ぎたら画面真ん中に立ち、光るポチを倒して下さい。

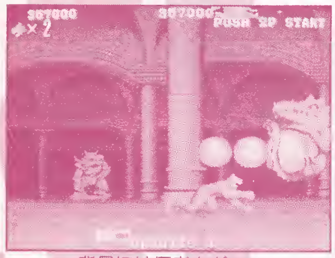
次に、サリーチャンのパパ（本当にこういう名前）が飛んで来るが、これは上段に乗り、パンチで倒せます。この敵の真下に行くと、金づちで『ガン』とやられるので気を付けて下さい。

少し進むと、前からゾンビが4匹来ますが、2~3匹倒したら画面中央に戻り、ポチを1匹倒し、前に出てポチ3匹と光るポチを倒します。

これで、スピリットボールが3つ手に入り、虎に変身しているはずです。

◆ボス攻略…ヒノタマジン

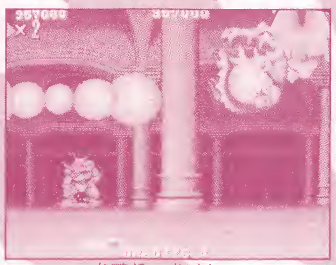
このボスは、ふつうに戦うとものすごく時間がかかりますが、近づいて衝撃波を連射したり、ボスの体をこするようにキックをすると、かなり早く倒すことが出来ます。



背景には何者かが…。



いてっ、ハンマーでなぐられた。


かすれ、かすれ。

5面

この面は敵が強いので、1つでもスピリットボールを逃すと全滅の可能性大です。

光るポチの倒す位置は、1つ目は画面中央でキック、2つ目は右上で左を向いてパンチ、3つ目は右上で左を向いてキックです。

◆敵の攻略

この面は敵の倒し方を知らないと、どうしようもないので、まずは倒し方を覚えて下さい。

●ぐしけんやぎ

フットワークを使って来るので、こちらから間合いに入り込んでキックで倒して下さい。

●ユニコーンとトンファー

2匹とも正面から戦うとほぼ負けるので、タイミングを見計らって上に乗り、つられて飛び上がって来た所を倒します。

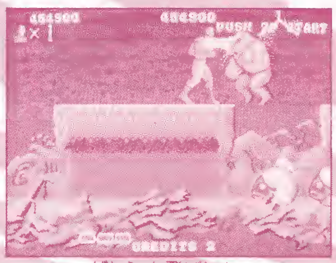
●サカナ

プレイヤーを見つけると回転して攻撃して来ますが、回転している時も倒せるので、思いっきり蹴って下さい。

◆ボス攻略…サイマジン

このボスは離れると怒って突進して来るので、突進して来たら、小ジャンプ蹴りで頭をかするようにしてダメージを与えます。あとは、その繰り返しで大丈夫です。

このボスを倒して、アテーナ神を助け出すと、THE ENDです。



バトンを飛ばした。


正義の蹴りを受けてみよ。


無事でよかった。



感動の再会。



制作費は100円ということに…。

ここに書いた他にも色々なパターンがあるので、自分なりのパターンを作って、ぜひクリアを目指して下さい。

もうクリアしてしまった人も、出て来る敵を全て倒すパターンなど研究してみて下さい。

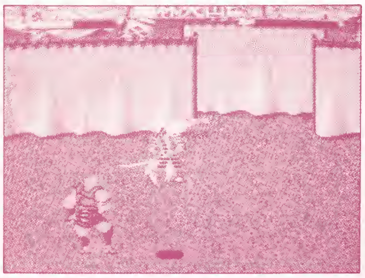
（バイオ）

奇妙なりー チャンバラゲーム
武田信玄

©ジャレコ



タイトル



ジャンプ斬り。



背景がきれい。

N○Kの大×ドラマ「武田信玄」がゲームになった！（信じる？）
内容はチャンバラなのだ。よって湖衣姫は出ない!!（しくしく…）

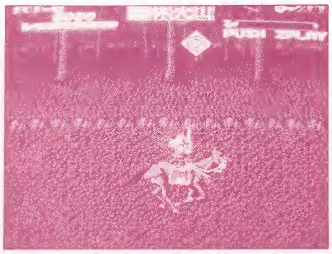
操作方法

8方向レバーと2ボタンで操作します。レバーは信玄の移動。ボタンはそれぞれ左攻撃・右攻撃です。

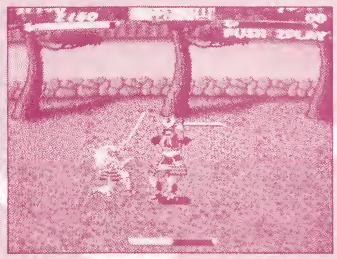
また、ボタンを両方押したままレバーを上にするとジャンプ斬り（ダメージが2倍）、レバーを下にするとしゃがみ斬り（成功率が高い）になります。この2つのテクニックはボスなどに効果的です。

また、信玄の背後に敵がいる時に、敵がいる方向のボタンを押すと振り向き斬り（攻撃の範囲が大きい）が使えます。これも、かなり効果的なテク。

また、敵兵に囲まれて身動きができなくなった時は、レバーをガチャガチャすれば動けるようになります。



古式ゆかしい流鏑馬のボーナス面。



諏訪頼重との戦い。しゃがみ斬りがきまった。

また、ボーナス面ではレバーで信玄＋馬の操作。左ボタンで弓を射ち、右ボタンでジャンプします。

アイテム

武者（鎖ガマなど）を倒すとアイテムを出します。

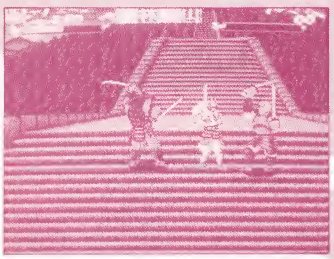
風…スピードアップ
林…守備力アップ
火…攻撃力アップ
山…ライフゲージアップ

取ると、それぞれの効果があり、面クリア後もキープされます。ただし、4つ集めてしまうと面クリアになりますが、また初めから集め直さなければなりません。

その他、点数や体力回復や飛び道具が使えるようになるアイテムもあります。

面紹介だ
—チャンバラがどっさり

面の構成は、チャンバラ→乗馬（ボーナス面）→チャンバラ→ボスというようになっています。



はさみ討ちとはひきょうなり〜!!

1面 1542年 諏訪氏攻撃（諏訪頼重）

チャンバラシーンの武者は鎖ガマで攻撃してくる。敵兵が多く武者が少ないので、割合簡単な面だ。

また、各面には俵が用意されていて、切ると爆弾が出てきて、敵をまとめて倒せる。

ボーナス面は流鏑馬。

ボスは諏訪頼重。長い刀で攻撃してくる。振り向き斬りが有効。

2面 1548年 塩尻峠の戦い（小笠原長時）

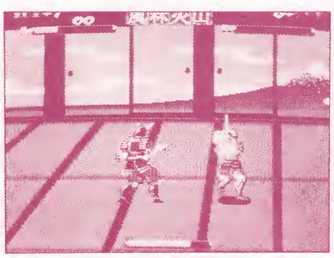
チャンバラのシーンは階段での戦い。武者は二刀流で攻撃してくる。また、階段から敵を落とすこともできるが、自分も落ちてしまう。

ボーナス面はカラスを撃つだけ。丸太はジャンプだ。

ボスの小笠原長時は鎖ガマで攻撃してくる。動きを見切って横から入って攻撃だ。

3面 1550年 戸石崩れ（村上義治）

チャンバラのシーンは水辺での戦い。武者は火縄銃だ。



村上義治の攻撃。大砲を喰っても死なないタフな信玄。

このあたりにくると武者しかいないという気がしてくるほど武者が多い。

ボーナス面は、敵兵が弓で攻撃してくる（!?）竹ヤリがそこらじゅうにある。

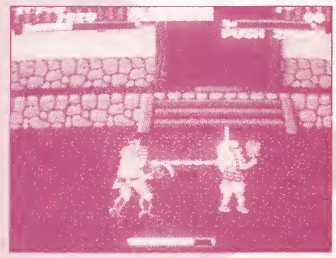
2回目のチャンバラはガケ（？）での戦い。武者が強い強い。

ボスは村上義治。大きな筒を持っていて、弾を出してくる。また、この筒でなぐりかかる。

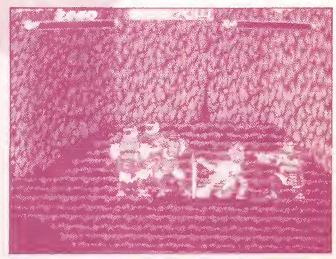
全5面あるのだけど、今回はここまで。

発売は8月中旬。

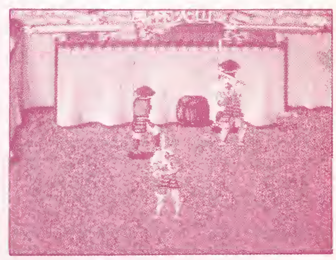
（歴史には弱い・悠理）



小笠原長時の鎖ガマ攻撃。
軍配（林のアイテム）の意味がない。



火縄銃でやられた。取材の時はマシンガンのように連射してきた。



2P同時プレイもできます。
2Pは影武者か？ それにしても、さすがに中井貴一には似ていない。

※記事・写真は開発中のバージョンで構成しました。

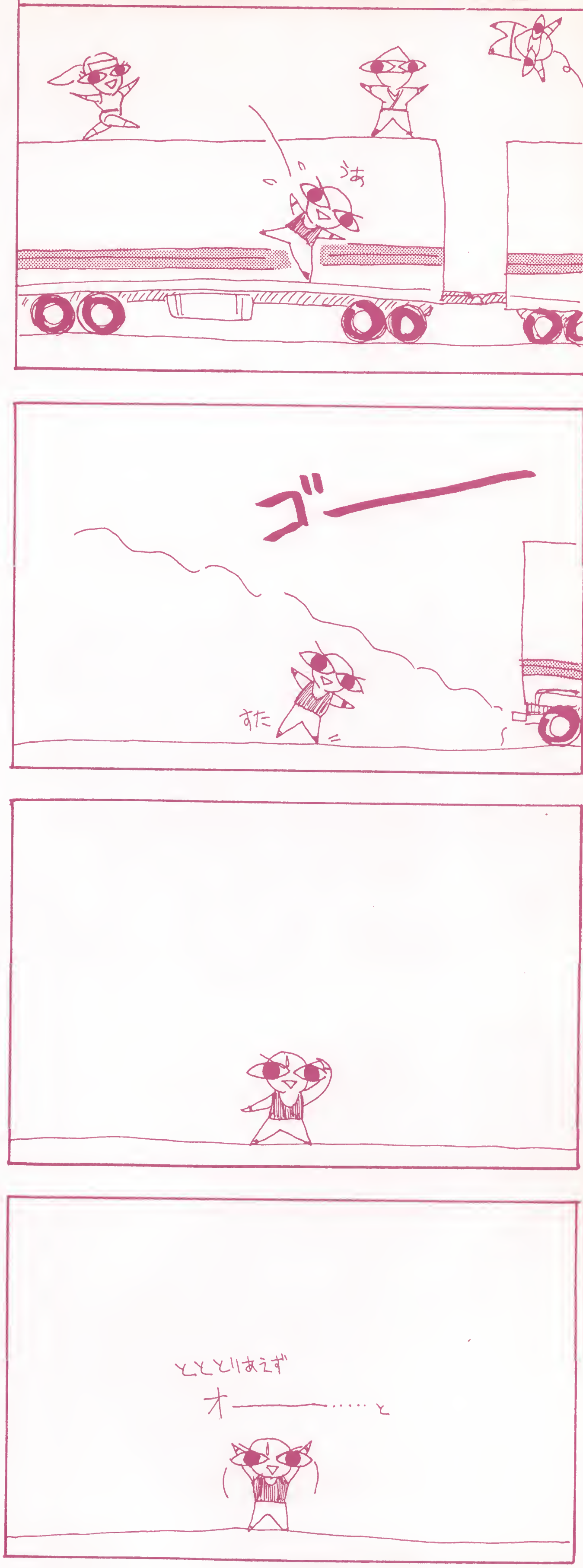


雑君保父
PRESENTS
ゲーセンおやらえ!
WAKU
WA KU
AARRGHHHHHHHH!
うき
うききぃ

ベラボーバカ 其の壱



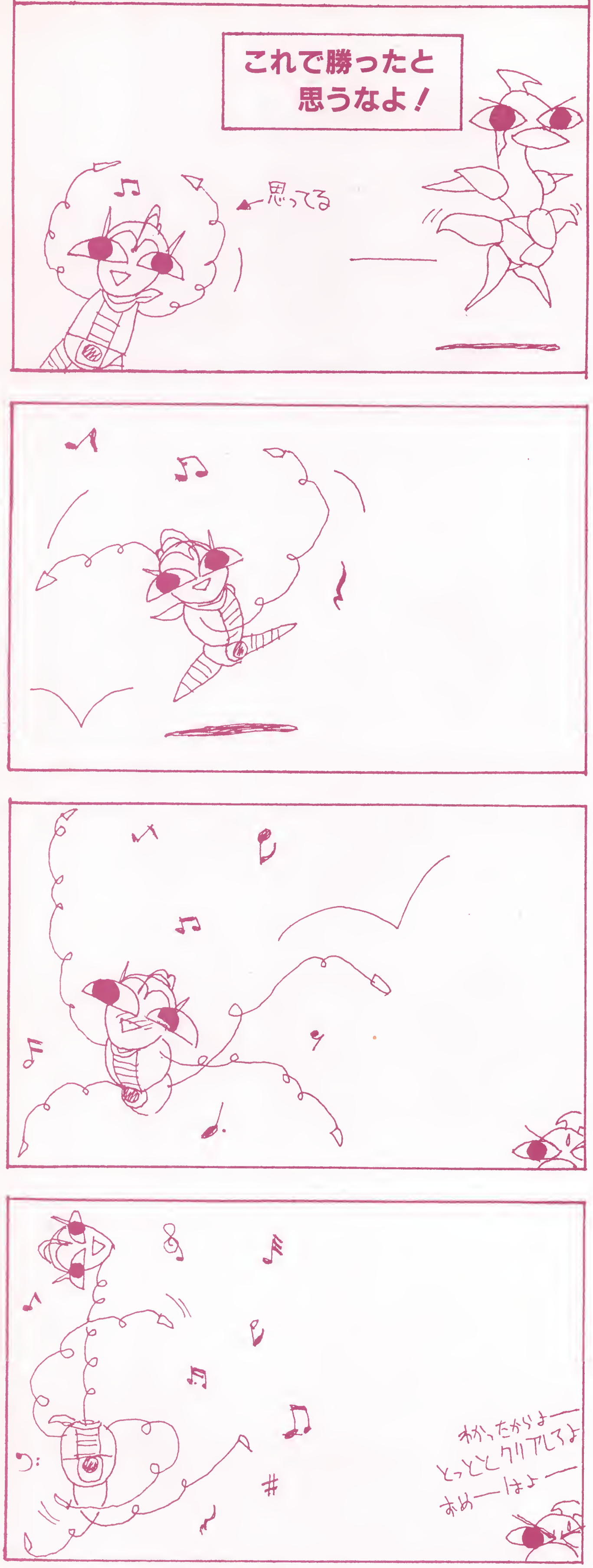
STRANGER SOLITUDE





やーやーそこのVGMマニアのキミ! 8月にでるHAL研のレコード買うと何かいー事あるかもネ♡とゆーことで今月は私信の嵐なのである。

ベラボーバカ 其の弐



墓場でダバタ



F-23B か-33B ↑ おカッ!? これは何だ? うーん わからない。よし、夏休みの宿題だ! (うそ) ラヂヲたいそーもさぼっちゃダメだぞ!じゃーな。

連作・愉快な僕ら



あー、ところで、先月のB-JAMさんへ。あなたに変な目を向ける人達を、気にするなとゆーのはムリかもしれません。けど、しょせん、そーゆう人達はそーゆう人達でしかないのだから、自分とゆーものを強くもってがんばって下さい。私もみんなも心底応援してます。がんばれ

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売〔KIC-045DX〕

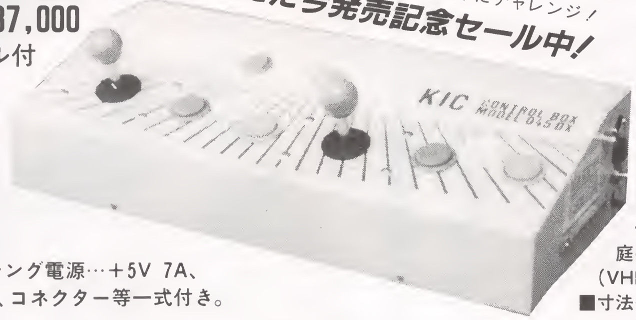
実用新案申請済

■価格〔KIC-045DX 完成品〕
Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

君のお部屋はゲームコーナー!

図解入り組み立てキットにチャレンジ!
★ただ今発売記念セール中!

●1P・2P同時プレイもOK! ●ジョイスティック2つのゲームもOK! 中間ハーネス使用によりほとんどのゲームに対応、特殊コンパネ、麻雀等もOK!! ●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ! ハイスコアにチャレンジ!!



★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2チャンネル)
■寸法…W450×D200×H100(%)

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045 各タイプの特長

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー(連射装置)ボード 新発売

KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付
組立てキット ¥2,700 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる KIC-045組立てフルキット〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう! 組立フルキットにチャレンジ!!



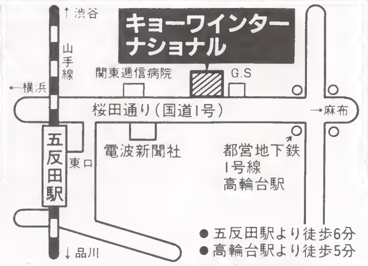
★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

★組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の**5000円引き**です。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

新店舗・ショールームオープン!!

キョーワインターナショナルが新しく生まれかわりました!

★地図のように会社を移転し、同時にショールームもオープン致しました。来て、見て、確かめてお買求めになれますので、ぜひご来店下さいますよう、お待ち申し上げております。



◇ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります!

★詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F ☎03-448-0832㈹〕

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

あぷりの
ヨーロッパ
ゲームセンター
報告

ヨーロッパで出会った日本のゲームたち

夏休みはどうしていますか。ひょっとしてアメリカ行き？
実は私、去年1ヵ月半の間ヨーロッパ4ヵ国をまわってきたんです。
みなさんちょっと聞いてみてね♡
ゲームが大好きなあぷりは、外国に行っても
やっぱりゲームセンターに行ってしまうのでした。
と、いうわけで、あぷりのヨーロッパ・ゲームセンター報告、
みんなちょっと聞いてみてね♡



⬅これがコントラ。ヨーロッパバージョンだ。日本のにちょっと合成されているけれどなかなかいい味だしてるよね。タイトルは〝クレイザー〟だ。

西ドイツさすがです メカのメンテナンス上々

いたのはほとんど西ドイツなの。なんとあぷりは着いて早々、ゲームセンターを見つけてしまったのです。大きい駅前とか繁華街なんかだったら、歩いてると大抵2、3軒は見つかるの。そうそう、西ドイツには一つ大きなチェーンがあって、Spielothekって言います。そこはわりとニューゲームとか早く入るみたい。西ドイツに来て、お日様がニコニコしているマークを見つけたらそれ。すかさず入ってプレイしましょうね。でも、ちょっと待って。なんと西ドイツでは、十八歳未満の人はゲーム センター立ち入り禁止なのです。気をつけて下さいね。

　さてゲームセンターの内容はというと…

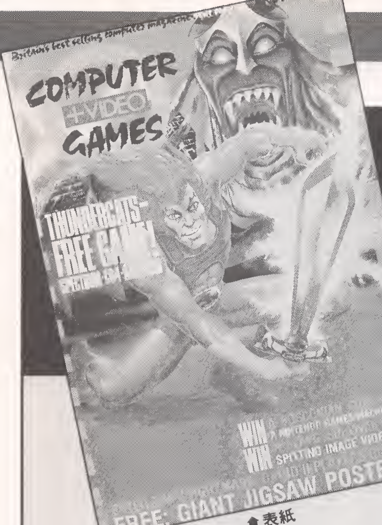
　日本のゲームセンターとは違ってビデオゲームオンリーの所はありませんでした。大抵はメダルゲーム（どっちかっていうと、これの方がメインみたい）とピンボールが同居してます。ビデオゲームのプレイ料は1回1マルク（アフターバーナーは1回2マルクよ）でした。1マルクってだいたい82円位だから、日本より心持ち安いって感じかな。

　どんなゲームが多くあったかというと、これがなんと1942と1943。大抵の店に置いてありました。なぜか日本バージョンの物がときどきありました。あんな日本語いったいどうやって読むのかしら。ほかにはハングオンとかアウトランとかで、要するにセガの体感ゲーム。でもさすがにアフターバーナーはほんの一部でしか見つからなかった。私の行った10月の始めにはやっていたのは『SKY WOLF』でした。これって日本では『AIR WOLF』っていう名前ですね。ちょっとしてから『R-TYPE』が入ってきて、よろこんでプレイしたのでした。

　結局のところ、あるのは日本製のゲームばっかりでしたよ。あ、もちろんアタリ製のゲームもありました。筐体はもちろんアップライトタイプ。椅子があって座ってできる。けど足が床につかないよおー！　それにしてもドイツの機械のボタンは、どれもこれも大きくて固くて全然連射が出来ないのでした。

　ドイツの人たちは日本人ほどあきっぽくないみたいで、あんまりゲームの入れ換えなどは見なかったですね。メカのメンテナンスはさすがドイツ、上々でした♡

　一番ニューゲームを良く見たのはハンブルグにあるSpielothekでした。なんと11月早々に、レインボーアイランドやテラフォースなどなどが入ってたのだ。それから、ミッドナイトトランディングを見たのは、ここ1軒だけでした。なぜかバブルボブルの泡はきのボタンとジャンプのボタンが逆で全然上手く出来ない！　後ろで『そこで跳ぶんだなあ』とか言われても、つい泡をはいてしまう悲しいあぷりでした。くすん。結



⬆表紙

イギリスのゲーム雑誌 CONPUTER ＋VIDEO GAMES

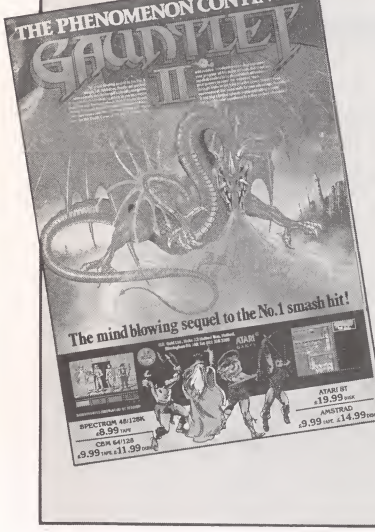
　ヨーロッパ旅行最後の日にゲーム関係の雑誌を買いました。あーん、もっと早く本屋に行けばよかった。そうすればもっとたくさん買えたのになあ。中は当然だけど英語ばっかり、大体の意味を取るのがやっとだよお。それに基本的にコンピューターゲームの本で、アーケードゲームは付足しみたい。でもこの「CONPUTER＋VIDEO GAMES」っていう雑誌、好きな人にはお買い得。ゲームデータのカセットテープが付いて1£だったもの。お便りコーナーやペンパル募集コーナー、ハイスコアのコーナーなんかもあります。むこうじゃ魂斗羅やジャッカル、ガントレットなんかもパソコンゲームになってるみたい。いいなあ。うーん。一通り見ていると、コナミの広告が多いです。そうそう、SNKのアテナの広告なんてもう、モロ誰かさんの好みになってますよお。

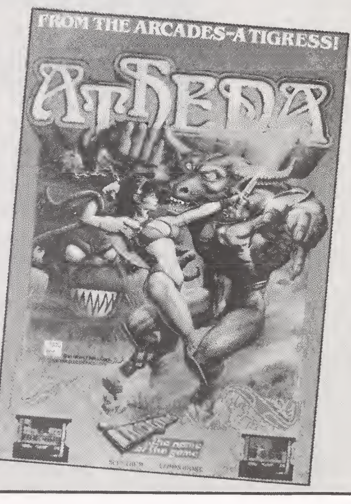
　というわけで、みなさんもヨーロッパに行ったら雑誌を探してみましょうね。

➡ヨーロッパでこの頃最新のゲームはアフターバーナー!! あの筐体がヨーロッパにも行ってるんだね。右にはAPBなるアタリのゲームも。



⬇うわっ、アメリカンタッチのファイアードラゴン!! こいつを見られる人ははたして何人いるのか？　でも、実はパソコン版の広告なんだよ。





⬅これはボディビルをやってるアテナ嬢。こんな筋肉で戦っているなんて……日本のアテナファン諸君、現実はこんなものだったのだァ～。

諸国かけめぐり 懐かしい機種にジーン

構上手い人もいるらしくて、200万とか300万とかの得点もでてました。でも日本みたいに点稼ぎなんかはやってませんよ。

店の中はとっても静かで、適度にVGMが聞こえます。R-TYPEの曲、まともに聞いたのはヨーロッパでだけです。日本のゲームセンターってうるさくって、せっかくのVGMが全然聞こえないんだもの。あれは一種の騒音よっ！

ゲームセンターに来てるのは大体二十歳前後のお兄さんたち。女の子が来るのはあんまり良くないことみたい。日本はそんなことないですよねー。

そうそう、時々カウンターに美人のお姉さんがいたりしますよ。もち金髪やブルネット。私は両替を頼んだ時お姉さんに、『パスポート見せて』なんて言われちゃいました。『どーして?』ってきいたら『あなたはどーみても若い』だって。結局パスポート見せて納得してもらったけど、なんだか『女の子で二十歳すぎて…』とか何か言われてしまった。ううっ、お姉さんだって二十歳位じゃないかあ。ぷんぷん。

さて、ヨーロッパ滞在のほとんどを過ごしたドイツでの笑えた話をひとつ。アップライトの看板で、『R-TYPE』が『ROTYPE』になってたゲームセンターがかなりあったんですよ。タイトル画面みて、まあそう見えなくもないなー、とは思ったんだけどねえ…。一体なんて読むんでしょ、あれ。

ベルギーはブリュージュっていう、中世の街1カ所しか行けなかった。そこで見つけたのは、市内の遊園地みたいな所のゲームセンターだけ。ここは小さい子でもだいじょーぶ。ボタンも連射可能なものでしたよ。夕方に子供が来てゲームやってました。1回40ベルギーフランだけど、機種は少なかったなあ。

イタリアにもゲームセンターはあります。でも日本人は行かない方が無難よ。治安の悪さは有名ですものね。だけどなぜか子供は駄目、なんてことは無いようでした。ゲームに夢中になって、お金とか盗まれたらって考えると、あぷりにはとてもゲームはできないのでした。だから難易度もなにも分からなかったの。おまけに料金見るのも忘れちゃった。どうしても行きたいっていうんなら、ミラノの目抜き通りに1軒、ローマのパンテオン近くの大きなバスターミナルのある広場のわきに1軒ありましたよ。くれぐれも持ち物に気をつけて下さい。相手がたとえ子供でも油断出来ません。

イギリスには1週間いたんだけど、ゲームセンターを見つけたのはロンドンのソーホー中国人街の近所でした。

ここでメイドインUKのダライアスを見つけしまったのだよ♡もう懐かしくって、きゃいきゃい言ってプレイしてしまいました。だって、ダライアス見たのってここだけだったんだもの。だけどね、ヘッドホン端子は無いし、立ちっぱなしっていうの疲れるのよねー。でもね、でもインストラクションの絵は一層シブくなってたし、なんといってもイージーランクでしたよ。くじらさん、お久し振りっ♡

ここは場所柄か東洋人が多く、西洋人はあまり居なかったのでした。

ヒースロー空港の中にはアタリのゲームがいくつか。マーブルマッドネスとかスーパースプリントとかインディージョーンズ、日本にはほとんどないロードランナーなんかです。ひこーきが5時間遅れたんで、退屈しのぎにマーブルやったら、あっと言う間にゲームオーバー。くすん。

イギリスでのゲーム料金は1回20ペンスから30ペンス、日本円だと50円から75円弱くらい。ちょっと安いね！

たぶんイギリスでは、探せばもっと沢山ゲームセンターがありそうでした。

＊

それではVGファンの皆様、ヨーロッパでホームシックになったら、ゲームセンターに駆け込んで気晴らししましょう。でも、持ち物にはくれぐれも気をつけてね！

気遅れして写真が取れなかった、時差ボケあぷりでした。

（愛知県　あぷり）

C+VGにのっていた ハイスコアと人気ゲーム
うっ、こんな点数でるのか!?

UK COIN-OP HIGH SCORES HALL OF FAME

Nemesis	1,195,500	Paul Ashwarth, Plymouth, Devon
TX-1	289,000	G Whittingham, Birmingham
Road Runner	2,000,000	U.S., Bristol
Gauntlet	5,867,911	Jeremy Walt, Cornwall
1942	12,673,430	Bigs, Farnwarth, Boltan
Marble Madness	208,340	Martin Deem, Hants
Return of the Jedi	2,250,310	Martin Deem, Hants
Do Run Run	1,605,100	Adam Mastromarina, Bristal
Star Force	3,315,000	R Janes, Star Games, Dyfed
Buggy Boy	103,200	Peter Huesken, Halland
Super Mario Bros.	2,702,800	Martin Deem, Hants
Hang On	49,658,320	Martin Deem, Hants
Commando	1,600,320	Bev, Farnwarth, Boltan
Choplifter	2,938,810	Raz, Have, Brightan
Bomb Jack	16,424,000	Matti Javelin, Finland
10 Yard Fight	480,050	Brett Caines, Bristol
Track & Field	7,899,500	Nick Roberts, Landan
Tazzmania	2,300,000	Gary Spencer, I.O.W.
Robotron	368,950,000	P Cales, Cardiff
Pole Position	110,545	Matthew Bryden, Kent
Pac-Man	6,400,000	Darren Hall, Romney Marsh, Kent
Mr Do	10,000,000	Peter Huesken, Halland
Mr Do's Castle	679,720	Lee Taylor, Lancs
Elevator Action	149,000	Peter Huesken, Halland
Dragon's Lair	993,920	Lee Taylor, Lancs
Defender	2,000,000	Gary Spencer, I.O.W.
Flying Shark	1,011,810	Gavin Davies, Swansea, W Glam
Flicky	9,990,990	Neil & Steve, Farnworth, Baltan
Arian Mission	2,213,790	Phil, Farnworth, Baltan
Haley's Comet	1,574,000	Paul Clare, Leicester
Legendary Soldiers	652,000	Pete, Farnworth, Boltan
SkyKid	496,000	Bev, Farnwarth, Baltan
Pinball Action	2,400,180	Andy, Farnworth, Baltan
Soldier of Light	1,832,640	Paul Benfard, Kettering
Psycho Soldier	182,200	M Hylands, Starburst, Bridlingtan
Psychic 5	2,746,100	N Watson, Starburst, Bridlington*
Turbo	13,945	S Marley, Starburst, Bridlingtan
Side Pocket	48,500	P Boltan, Starburst, Bridlington
Dark Mist	38,660	P Baltan, Starburst, Bridlingtan
Top Secret	40,170	M Hylands, Starburst, Bridlington
Exeriser	84,100	Zak, Starburst, Bridlington
Rastan Saga	30,450,010	Manish Ragvami, Landon E8
WEC Le Mans	16,260,150	Keith Bradley, Blackburn, Lancs
Rush and Crash	140,200	Siman Lennox, N Ireland
Karnov	855,540	R Hastings, Starburst, Bridlingtan
Alien Syndrome	514,000	Martin Deem, Hants
1943	2,147,200	Mel, Swansea, West Glamargan
Shadowland	105,000	S Hylands, Starburst, Bridlington
Flak Attack	246,100	S Coles, Starburst, Bridlington
Last Mission	243,600	T Craggs, Starburst, Bridlington
Fast Lane	365,740	Rat, Starburst, Bridlingtan
Cobra Command	100,000	Alredo Garcia Rodriguez, Spain
Combat School	247,680	M Jennisan Starburst, Bridlingtan
Defender	6,500,430	Bev, Farnworth, Baltan
Alien Syndrome	305,000	Darren Hall, Romney Marsh, Kent
Speed Rumbler	198,000	Paul Clare, Leicester
Darius	4,293,600	K Bradley, Blackburn, Lancs
R-Type	673,900	K Bradley, Blackburn, Lancs
SDI	2,101,820	K Bradley, Blackburn, Lancs
Rock 'n' Rage	12,754,900	K Bradley, Blackburn, Lancs

1)	**1942**	Capcom
2)	**Wonder Boy**	Sega
3)	**Bubble Bobble**	Taito
4)	**Arkanoid**	Taito
5)	**Pacland**	Namco
6)	**Rygar**	Techmo
7)	**Ghosts 'n' Goblins**	Capcom
8)	**Terra Cresta**	Nichibutsu
9)	**Express Raiders**	Data East
10)	**Choplifter**	Sega

The Top Ten is compiled by Euromax and shows the most popular games nationwide.

上のネメシスとかＴＸ－１とか書いてあるのがハイスコア表で、下の1942とか書いてあるのが人気ゲームです。見ていくとなつかしいゲームや「うっ、こんな点数でるのか!?」と思うようなゲームまでいろいろありますね。君はヨーロッパゲーマーに勝てるかな？

★★★★★★★★★★★★★★★★

VIDEO びでおらいぶらりー LIBRARY

最新ゲームビデオ紹介！

凝った演出で完成度UP！絶対見逃せない最新作 ギャラクシーフォース



●ギャラクシーフォース


●セガ体感スペシャル



●熱血高校ドッチボール部



●熱血硬派くにおくん

ギャラクシーフォース

セガの体感シリーズ最新作ギャラクシーフォースIIが速くもビデオ化されました。

ギャラクシーフォースIIは少し前に発売されたギャラクシーフォースに比べ、ステージ数、キャラクター数共に増え、ずっと完成度がUPしています。

そんなギャラIIがクリアーな画面で全面、家庭用のTVで見られるというのはプレイヤーにはうれしい限りです。

また、このビデオの特徴はゲーム画面だけでなく、ゲームの背景となるストーリーの紹介や、キャラクター紹介がゲーム画面の前後に入っていることです。

このストーリー紹介とキャラクター紹介は美しいグラフィックで描かれており、決してなおざりに作られたものではありません。ゲーム画面以外にも、このような演出をしてくれるとは、セガのこのゲームに賭ける意気ごみが伝わってきます。

この〝ギャラII〟のビデオは、ゲーム自体をプレイしたことのない人にも充分楽しめるビデオだと思います。

●8月5日ポニーキャニオンから発売。VHS3800円。

セガ体感スペシャル

このビデオは、ギャラクシーフォースIIの他に、アウトラン、サンダーブレードの3機種が収録されています。

ギャラクシーフォースIIはもちろん、アウトラン、サンダーブレード共に見ごたえのあるできになっています。

アウトランはギアガチャによるテクニックを駆使した、ハイテクプレイヤーによるビデオに仕上がっています。プレイヤーはかって何回もアウトランで全国TOPを取ったことがあるYOU・A君です。ギヤガチャテクに自信のある人はぜひ参考にして下さい。

また、ギヤガチャ以外でも全コースを収録してくれていることはウレシイ。全コースほとんどパーフェクトな走りを記録をしている保存版ビデオと言えるでしょう。

サンダーブレードもアウトランと同じく、非常に高度なプレイが鑑賞できます。このゲーム、見ているのとプレイするのとは全然違って、難しいゲームなのですよね。

また、このビデオを見ていると、いかにサンダーブレードがビデオ向きのゲームかということがわかります。3D感覚のコンピュータグラフィックの素晴らしさを味わいましょう。

3作合わせて一度に見られるセガ体感スペシャルはやっぱりお買徳です。

●8月5日ポニーキャニオンから発売。VHS9800円。

熱球高校ドッチボール部 熱血硬派くにおくん

アポロンからまたテクノスジャパンのゲームビデオがでました。しかし、今回のビデオは〝ドッチボール部の方がほとんどファミコンの攻略が中心。実写が入った〝くにおくん〟の方はアーケード版も収録されております。

●7月26日アポロンから発売。VHS3500円。

★ギャラクシーフォース・テレホンカードプレゼント

ギャラクシーフォースのレコード、CD、カセット、更にギャラクシーフォースのGSVの両方を買ってくれた方に、サイトロンから抽選で500名に特選テレホンカードが当たるぞ。くわしくは商品の解説書をみてね。



ゲームが10倍うまくなる法 番外編

おもしろいゲームってなんなんだ!? その2

ゲームの面白さはやってみないとわからない

石井ぜんじ

ここが違う ゲーム性とストーリー性と

最近のアーケードゲームの傾向は、さまざまな技術が進歩してきていて、そのためにいろいろな形式のゲームが出現してきていることだ。

コンピュータの処理能力がUPし、美しく、リアリティに豊んだグラフィックが増え、自機（マイキャラ）が速く動かせるようになってきて、ゲームは想像の世界を体験しているかのようになっている。

しかし、それ以前はゲームにストーリーやその背景となる世界のようなものはなかったのだ。ゲームというのは、そもそもストーリーなしで成り立つものである。トランプ、オセロ、将棋にどれほどのストーリーがあるだろうか。でも、これらはゲームと呼ばれるし、ストーリーがなくても充分面白い。

もっと強く言えば、ゲームはストーリーがなくても面白いと思わせなければゲームと呼べないのだ。このストーリーがなくても面白いと思わせる部分、それこそがゲーム性なのである。

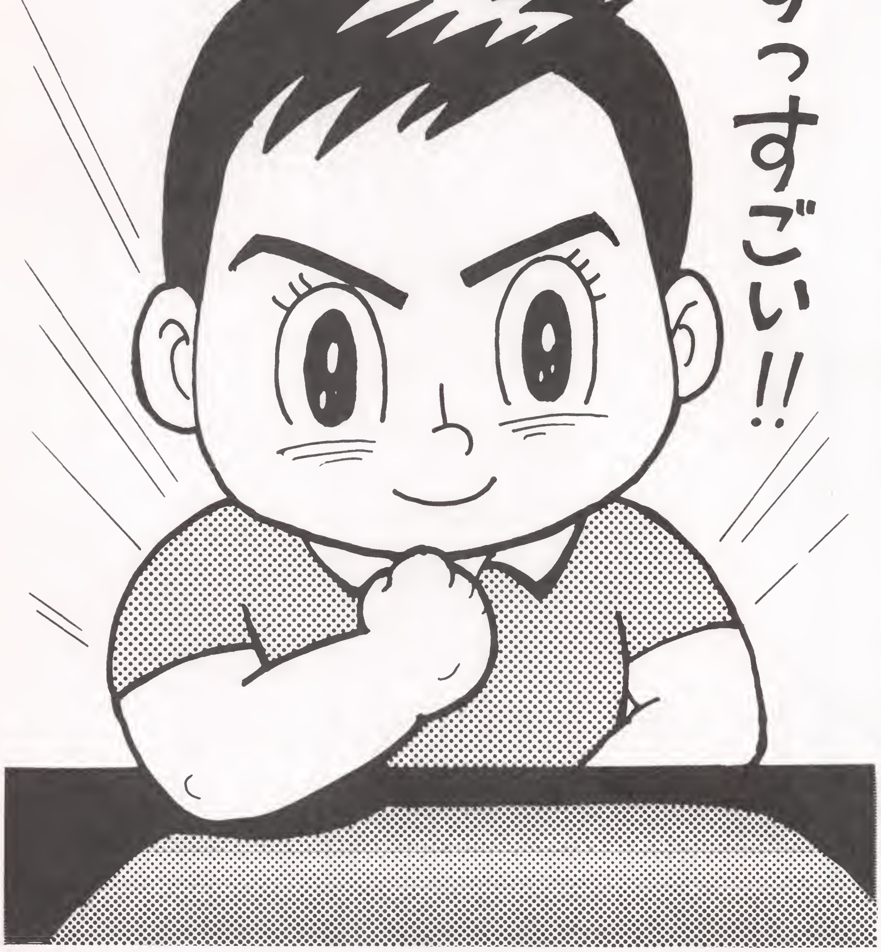
それでは、実際にゲームセンターにあるビデオゲームについて考えた場合、ゲーム性とはどうすればわかるか考えてみよう。

トランプ、将棋などをルールもわからず、はたから見ていて面白いという人がいるだろうか。いるとしたら、よっぽど物好きな人に違いない。ゲームはルールがわかり、実際に自分が遊んでみて初めて面白さがわかるのだ。

しかし、一方映画やテレビはどうだろう。どちらも観客は見ることしかできない。参加することは不可能なのだ。それでも見ただけで面白いのが映画であり、すなわちストーリー性なのである。

今までゲームをトランプ、将棋を例にあげて語り、ストーリーを映画で説明したが、この考えをアーケードゲームに当てはめてみよう。すると、即ち、ルールがわからないうちに見ていて面白く、まずやってみようという気にさせるのがストーリー性の面白さだ。

またその一方、ルールがわかってきて、やればやるほど面白くなっていく、それがゲーム性が優れているということになるわけだ。1回やってみたけれど、もう1回やってみたいと思う気持ち。また、頭をふりしぼってクリア方法を考える時の苦労。そして、作戦通りに成功した時のうれしさ。これはゲームに自ら参



加してみないと絶対わからない。このように考えてみると、ゲーム性とは遊んでみないとわからないものだと言えると思う。

ゲームとは、本来このような知的パズルだった。しかし、ビデオゲームに限って言えば、ストーリー性が加わるにつれ、現在のような見ただけで美しい世界を作り上げるようになってきた。

それはそれで全く問題はなく、歓迎すべきことであるのに間違いはない。でもストーリー性が加わるにつれて、ゲーム性が軽視され、損われるようなことがあってはならないと思うのだ。

最近、源平討魔伝や妖怪道中記などのようにゲームにスコアのないものも出てきた。また、ゲームでスコアを競うのに意味がないと広言するプレイヤーが出て来たという話も聞く。しかし、ゲーム本来の意味からすると、これは少しおかしいのではないだろうか。

ゲームとは、思考の程度によって差がつくものであり、本来優劣を競うものなのだ。スコアのないゲーム、スコアに意味を認めないプレイヤーを否定するつもりはないが、ゲーム本来の意味をもう一度考え直してみなければいけない時期に来ているのではないだろうか。ちょっと見ただけでわかり、派手なストーリー性にくらべ、ゲーム性はやってみないとわからない。それだけに最近のゲームではゲーム性が軽視される傾向があるように思えるのだが…。

差がつかなければゲームじゃない！

ゲームというものは何で遊ぶのだろう。面白いからですね。でも、何で燃えるのかというと、もっとうまくなろうと思うからではないのだろうか。

将棋でもトランプでも、相手に勝とうとするからこそ面白さも出てくる。そうしてみると、ビデオゲームもゲームである限り例外ではなく、ゲームとしての面白さの部分は、プレイヤー自身がうまくなろうという意欲を持たなければわからないに違いない。

そこで、ゲームはうまさの優劣を判断する材料が必要になってくる。そうしないと、うまくなったかどうかがわからず、ゲームとして面白さが損われるからだ。

将棋、オセロなどの対人のゲームの場合、どのくらい強い相手に勝ったかで強さを判定する。それが段位などで表される。

では、アーケードゲームの場合はどのようにそれをはかるのだろうか。アーケードゲームの場合は、そのうまさをスコアという数字に表すことによってゲームとして成り立たせてきた。スコアがあるというのは、ビデオゲームがゲームであるという証拠なのである。

そうなると、スコアがゲームのうまさの尺度にならなくなった時、そのゲームのゲーム性は薄くなっていると言わざるを得ないだろう。

しかし、実際にはスコアとうまさと関係ないゲームや、スコアのないゲームまで出て来た。源平討魔伝や妖怪道中記がその代表である。

スコアとうまさが関係ないゲームの一番典型的な例は、永久パターンのあるゲームである。こういったゲームの場合、うまくなったことが他人にはっきりとした形で認められないことになる。

そうした場合、プレイヤーはどう思うだろうか。プレイヤーは必死に、ゲームをうまくなろうと日夜努力しているのである。それが認められないとなったら、ヤル気を失うだろう。

スコアがなくても、最後まで見たいというストーリー性に対する思い入れがあれば、クリアするまでは遊んでくれるかもしれない。しかし、現実としては長時間プレイを避けるために終わるゲームが増えていて、しかも終わりまでのプレイ時間が短くなっている。

そうしたら、クリアしてしまえばやることがなくなってしまうわけだから、1つのゲームを何回もやる必要がないということになりかねない。また、それなら難しくして簡単に先を見せないようにしようとしたら、今度はプレイヤーはあきらめてしまう。何回やっても難しすぎて上達していくようには思えないからだ。

このように、ゲーム性が優れているというのはゲームが上達したという感じをプレイヤーに抱かせるものだ。そのためにプレイヤーは何回もうまさの計れる限界に挑む。そこで、ゲーム性はゲームの寿命に大きくかかわってくるのがわかると思う。

最近のゲームが寿命が短いと嘆かれるのは、ゲーム性の質の低下が影響していることは否定できないのではないだろうか。

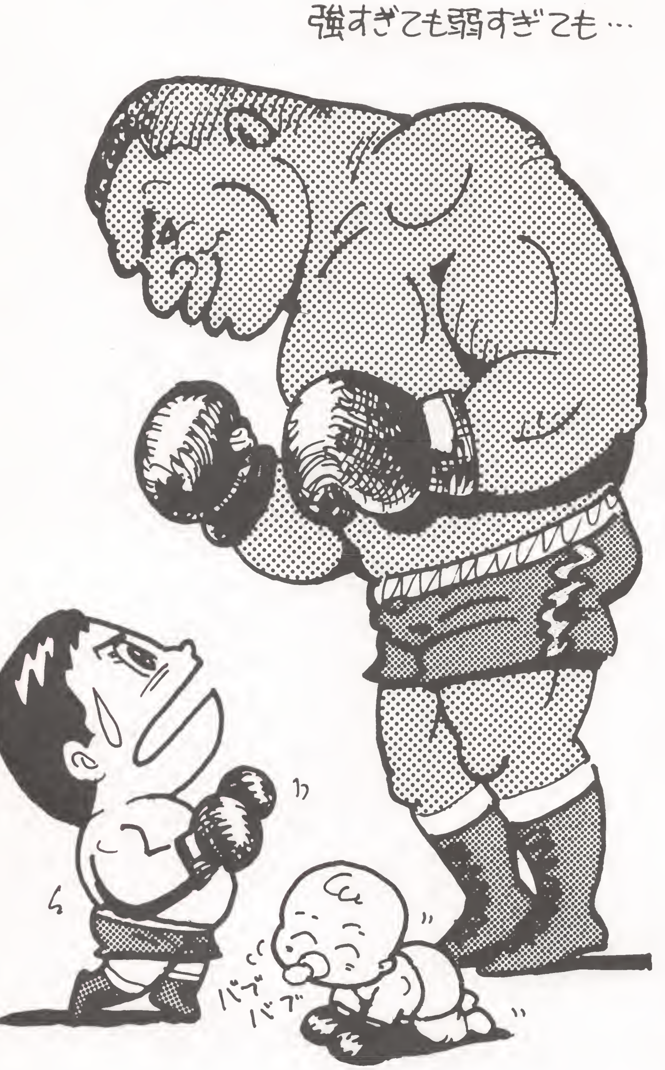
その良い例が妖怪道中記である。妖怪道中記はスコアがないゲームのため、ストーリーが中心になっている。だから簡単にクリアされるとやることがなくなってしまう。だから非常に難しくしないといけなくなってしまう。

実際、あの難度ではすぐあきらめてしまう人が続出した。だが、それでもプレイヤーは腕を競うため、自分達でルールをつくり、1COINでクリアできるか、どの世界のエンディングに行けるかでうまさを競ったのだ。それ以外にゲームとしてルールが成り立

たなかったからである。
　本来、アーケードゲームは長くプレイすることによってスコアが上がり、それによって上達の度合がはかれるものだ。そういうことを一切無視した場合、ビデオゲームの寿命を長持ちさせるのが難しいというのは「歴史」が証明していると思う。

難易度が上がればヒットするか!?

　ハードが進歩し、プレイヤーが緊張感を求めると、必然的に敵はたくさん出てくる。そうすると当然ゲームは難しくなってきてしまう。
　このような傾向は、「戦場の狼」「魔界村」等のカプコンのゲームと、コナミの「グラディウス」のころから一般化してきたように思う。そして、難易度が上がって、とりあえず結果的にそれらのゲームはヒットすることになった。



　難易度が高めのこれらのゲームは、内容が優れていたためにヒットしたわけだ。しかし、この成功をきっかけにして、ゲームは全般的に難度が上がり、現在に至っている。
　さらに難易度が上がるにつれ、当然のことながら、難しすぎてヒットしないものもたくさん出てきた。しかも、メーカー側も難度が高い方がプレイ時間が短くなり、インカム（売り上げ）が上がるんではないだろうかと思うようになってきた。
　しかし、実際には、ただ難度を上げたらヒットするというものでないことは、プレイヤーにとっては明白な事実である。だいたい、長く続かなかったり、先にどうしても進めなかったりしたら、やめてしまうのが当たり前ではないか。
　これに対する反論の意見として、最近はプレイヤーの腕が上がってきたから、ゲームも難しくなったのだということも言われている。でも、これは本末転倒というもの。実際はプレイヤーがゲームに適応せざるを得ないため、必死で腕をみがいてきたといった方が正しいと思う。
　確かに、ゲームの緊張感というものは難易度に結びついている部分がある。しかし、それなら慣れたプレイヤーには、もっと先の方で難しくして充分はまってもらえばいいのではないだろうか。
　今のような現状では、一般のプレイヤーには初めは面白そうだと思ってとびついても、あまりの難しさにすぐやめてしまう。このままでは、一般のプレイヤーがどんどん離れてしまうことになりかねない。
　また、前半の難度の高さも問題だが、難易度の全体的なバランスにも問題がでてきていると思う。
　かつては、前半がやさしくて、後半がエキスパート用に難しいというのが当たり前だった。特に、固定画面のゲームなどは、難度の上がり方はしっかりできていた。これらのゲームは、まさにゲームであったのだ。
　しかし、最近はストーリー性のあるゲームが主流になってきたため、この難易度の上がり方がおかしくなってきた。カプコンの「虎への道」など非常にストーリー性ではすばらしいにもかかわらず、難易度が正反対になっている。初めが非常に難しく後に行くに従って易しくなってしまうのだ。

おもしろいゲームは学習効果がはっきりでるゲーム

　やはり、ゲームというのは初めはルールをわかるように教えこむような難易度でなくてはならない。高いお金を払って、しかも1回ずつの料金でプレイするのだ。だんだんルールがわかってきて、進めるなという気にならないと続けてプレイする気にはなれない。これはゲームに限らないが、人間なら誰だって、努力し学習したら、その結果が表われることを期待する。当然のことだ。言い換えれば、学習効果がはっきりと成績として、結果として出てこないゲームなんて、誰が続けてプレイするだろうか。手もふれたくないという心理になるのが自然である。
　理想の難易度の形というのは、先に進めば進むほど頭を使わなければ進めなくなり、しかも進むことは不可能ではないという、緻密にして、しかもドラマチックに計算しつくされた形のものなのだ。
　そして、先に進めば進むほど頭を使わなければ進めなくなり、しかも不可能でないというのが理想の難易度の形であろう。これは当たり前のことのようだが、実際にその通りに作られたゲームがいくつあるだろうか。
　その点で非常に良くできたゲームだと思えるのが、1昨年大ヒットしたバブルボブルだろう。このゲームは初期面が易しく、40面台までは難度がずっと上がっていく。また、ちゃんとテクニックを駆使しなければ先に進めないようになっている。
　とはいえ、バブルボブルは強力なアイテムが出現するので、もしかしたら先へ進めるのではないだろうかというようにプレイヤーは思うのだ。
　これからのゲームは、やはりこのようなプレイヤー心理を理解して、プレイヤーが喜んでくれるようなゲームを作ってほしいと思う。くれぐれも目前の営業上の都合（インカムを簡単に上げたいという）などで、難易度を上げるなどという考えは起こさないでほしい、と思うのだ。
　これまで書きつらねてきたように、難易度はそのゲームの本質と切り離すことのできない形で設定されているものなのだから、（すぐれたゲームほど）開発者も簡単に営業上の都合と妥協しないでほしいのだ。せっかくのおもしろいゲームがだいなしになってしまう。
　やはり、プレイヤーというのは、なによりもゲームが好きなのだ。だから、やっていて不満しか残らないゲームでは手をふれない。売れるはずもない。もっとプレイヤーの立場に立ったゲームがどんどん出てきてくれるとうれしい。期待したい。

八木貴弘

いよいよルールだ

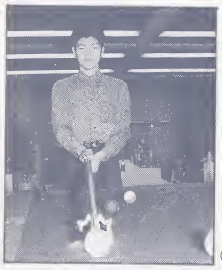
ビリヤード 第3回 講座



⑤このラインがヘッドトラインだゾ。

こんにちは。ビリヤード講座ももう3回目を迎えることとなったので、今回はいよいよルールなど、細かいことについて説明したいと思います。

おっと、何もルールだなんだと言いながら、プレイしてもおもしろくなければ、無理してルール通りにやる必要はありません。あくまで"楽しいビリヤード"を念頭に置いてやってください。



③メカニカルブリッジで撞く方法も……。

●エイトボールだ

では今回は、初心者に人気のある、エイトボールという種類のルールを説明します。どんなやり方かはビリヤード講座第1回を参考にしてください。

まず写真①を見てください。これは球の種類です。左から順に、ローボール（カラー）、ハイボール（ストライプ）、黒球（エイトボール）、手球です。かっこの中の呼び方はアメリカでそう言っていただけで、どっちを使ってもかまいません。



①よ〜く覚えよう、ボールの種類。



②バンキングだ。

ルールは、まずバンキング（写真②）で先攻を決め、ブレイクします。バンキングとは、ヘッドラインに写真のようにボールを並べ、二人同時にボールを撞き、そのボールがよりヘッドレール（写真のボールの手前のクッション）に近い方が選択権を得る、というものです。

ブレイクで最初にポケットに入れた球が自分の的球になります。

例えば、君がストライプを入れたとしたら、君の的球はストライプになります。

そして、自分の的球が決まったら、的球の番号順をこだわらずに自分の的球を入れていき、自分の的球全部を終わったら最後に黒球（エイトボール）を入れたらその人の勝ちです。

最後のエイトボールを入れる時には、どこに入れるかをコールしてから入れる、というやり方もあります。

また、ブレイクショットでエイトボールが入ってしまった場合は、一気にその人の勝ちとなります。（俗にいう一発死に……もとい、一発勝ち）アメリカでは負けになりましたが、そこら辺はどっちでもよいでしょう。

●ファウルだ

プレイしている途中にファウルすると、その人は撞く権利を失い、交代しなくてはなりません。

一般にポケット・ゲームで共通してファウルとされているのは次の通りです。

○ボールがテーブルの外に飛び出した時。

○手球がポケットに落ちて（スクラッチ）しまった時。

○ボールがクッションやレール上に停止してしまった時。

○球を撞く時に床から両足を離した時。（撞く時は必ず一方の足を床につけていなければならない。）

○何らかの物が球に触れた時（自分の腕に限らず、ネクタイや袖なども）。

○2度撞き。

○手球がミスでジャンプした時。

また、もちろん自分の的球をポケットできない場合も交代です。



④これはおいしい配置だなァ〜。

●次はナインボールだ

と思ったらスペースがなくなってしまったので、次回は気合いを入れてナインボールを説明して行きます。御期待のほどを!!

トうれしい夏休みだ!! 遠征のチャンスだ!!

ミッキー

高な東京都心ドまん中、
なんと1ゲーム **オール50円!!**

北海道のキミも沖縄のキミも元気?
夏休みに行ってみたいゲームコーナーは?
ハ〜イ、〝ミッキー〟です。
そうこなくっちゃあ。
今や神田名物となってしまった〝ミッキー〟
かの有名な雑君保父先生もひょっこり顔を出す…
ぜひこの夏に
遠くのキミに来てほしい。
キミの腕前を披露してほしい。
仲間をつくってほしい。
うまい人のパターンをスパッてほしい。
そして、楽しく遊んでほしい。
ウーンと遠くから来たキミには
プレゼントがあるよ。



ミッキーニュース

セガの〝ギャラクシーフォースII〟が入ったよ。スーパーデラックス筐体でプレイする体感はカクベツ!!

その他、大迫力のプロレスゲーム〝リングの王者〟、本格的パズルゲーム〝迷宮島〟、アクションゲームの〝獣王記〟、ガンゲーム〝リードアングル〟、コミカルな〝功里金団〟、オリンピックゲーム〝ゴールドメダリスト〟など、ニューゲームが続々入荷。

このニューゲームすべて50円。信じられない君は来てみるべし。

広い店内の1階はニンジャウォリアーズから、ル・マンまで大型筐体を網羅している。出きたてのニューゲームからOLDゲーム、麻雀、花札等と80数台のテーブルと、フラックアタック、ギャラクシーフォースIIが2階だよ。

最上階3階はメダルコーナーがド、ドーンと形成されており、な、なんと1メダル10円デ〜ス。



アルバイト急募!!
- 時間AM10:00〜PM11:00
- 時給650円以上
- 年齢18〜25歳
- 交通費支給
- ユニホーム(ジャンパー)支給
- 仕事内容ホール係、軽作業

区神田神保町1−16
3)4852

ミッキーではキミが主役

オーッ

ゲームコーナー

地価ベラボー

とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそうでない人もまずはチェック、とりあえずプレーイ、だ。







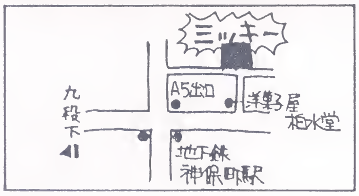






●大型ゲームも全部50円の店！





ゲームコーナー
ミッキー

〒101東京都千代田
☎03(29



静華の We Love VGM! 24

ビデオ ゲーム ミュージック

サイトロンレーベル第2弾は ギャラクシーフォース

注目のサイトロンレーベルはタイトーに続き、セガの超大作「ギャラクシーフォース」を目玉に、獣王記・サンダーブレード・アウトラン・スペースハリアーを加え、強力ラインナップで登場だ。アポコン、キングの両レコード会社も個性的な作品をひっさげて突入。さあ、君はどれを聴く!?

3レコード会社が熱い闘い！

みなさん、お元気ですか？先月号で紹介した「ニンジャウォーリヤーズ」は、レコード店で品切れ続出の好評ぶりで、紹介した私としてもうれしく思っています。

さて、今月は待望のセガ体感ゲームの「ギャクシーフォースII」と、今年AOUショーでトップの人気を獲得した「グラディウスII」のレコード紹介です。

ギャラクシーフォース 収録曲・全5曲紹介 ―サイトロンレーベル好調！

★ギャラクシーフォース



かっこいいベースのチョッ※パーから始まる1曲目のイントロ…でも聞いてて何か変な感じがしませんか？ 実はこの部分、7/8拍子という変※拍子なんです。ギャクシーフォースは、チョッパーベースと変拍子がちょっとしたポイント、おもしろ味になっているようで、そんなところに注意してきいていると、より深く楽しめるのではないでしょうか。

今回、GFの中で一番メロディに主体がおかれているアローンファイター。実はシンセリードを使っているのですが、それをハリヤーさんが弾いているんですが、その時の様子が仲間うちで評判になったそうです。

彼はヘッドホンをつけながら、自分のプレイにかなり陶酔していたのです。もちろん音は外にもれないので自分にしか聞こえません。その時の姿がなんとも異様で、周りから見ると笑える姿になっていたとか…。よくミュージックビデオなどで遠くから写すとなんでもないのに、いきなりアップになるとんでもなくひょうきんな顔をして演奏していることがありますから…。

★**獣王記**（全4曲）

今回収録曲の中で、唯一のテーブルタイプアクションゲーム。でてくるキャラクターも恐しい（私だけかな？）だけに、全体を通して重たく迫力のある感じに仕上がっています。が、2曲だけ全くちがう感じのものがあります。

1つは〝ゲームオーバー〜ネームエントリー〟で、ゲームを終えてほっとした感じがするようになっています。

もう1つは〝オオカミなんかこわくない〟で、全面クリアした時に流れるわけです。

でも、どうしてこんな歌謡曲っぽい感じになっているかというと、「ゲームをやって見事最終面まで行った人にはわかってもらえるだろう」、という作者の意味深なおことば。興味のある人は最終画面まで挑戦してみてはどうでしょうか。

★サンダーブレード

これはCD、カセットに収録されている曲です。1曲目の"サンダーブレード"はメロディがなくてこれまた変拍子（7/4拍子）。2曲目のバーニングポイントは、最初に作った時、もともとついていたイントロを（長すぎて匡体にうまく入らなかったので）そのまま収録してあります。全体的にチョッパーベースビンビンなので、チョッパーの魅力を充分味わってほしいと思います。

★ギャラクシーフォース・アレンジヴァージョンI

前にも述べた変拍子とチョッパーベースの上に美しいメロディの音やギターがのっかって、いっそう聞きやすく仕上がっています。（ビルの20階から飛びおりる？　じゃなかった、夜景を見るような気分になってしまった私ですが…）

この曲の収録中には、ギターアンプがブッ飛ぶというハプニングが起こったり、いきあたりばったりで24小節もソロを弾いたり（すごい！）ということもあったそうですが、曲を聞いているとそんなこと忘れてしまいますね。（ことにこのベースソロは、イギリスのレベル42というグループのベーシストも顔まけかな!?）

★アウトラン・アレンジヴァージョン（マジカルサウンドシャワー）

作った曲の中で、一番好きだというこの曲は、「ここまでやりたかったんだぞーバージョン」という思い入れがあるそうです。

ゲームでは鳴らすことのできなかったティンバレスやコンガなどのパーカッション類が活躍して、踊りたくなってしまうようです。フェイドアウトの直前でドラムがもり上がらなかったのが、ちょっぴり残念な私でした。

★スペースハリヤー・アレンジバージョン（メインテーマ）

壮大なイントロがついた、ちょっぴりなつかしいこの曲は何か新鮮味を感じます。新しくなったスペースハリヤーの世界に入って、この2年間を思い出してみてはいかがでしょうか？

★アフターバーナー・アレンジヴァージョン（メインテーマ）

今回は、本物のギターが入っているわけですが、人間が演奏するとこんなに迫力やノリが違ってくるんですね。パワーアップしたアフターバーナー、割に原曲に近い仕上がりですが、みなさんはどちらが好きですか？

★ギャラクシーフォース・アレンジヴァージョンII

このレコードのアレンジで活躍された国本佳宏さん。原曲のイメージを尊重し、かつ美しい響きを追求した彼の力はこの曲にはっきりと出ているようです。曲をききながら、少しずつ目を閉じると宇宙を旅するストレンジャーになったような気分。本当にすてきな曲で、うっとりしてしまいますね。1万光年の新しい銀河から、最後もチョッパーでお別れです。

スタッフの挑戦
—今度は"生"でやりたい

さて、細かい話はこの辺で終わりにして、スタッフからお話をうかがってみましょう。

セガ・サウンドスタッフとしては、本当はドラムやベースも全部"生"で演りたかったそうですが、時間やスケジュールの都合でそれが実現できなかった。それが残念。

ゲームミュージックというのは、ゲームを盛り上げるためのものだということが一般の音楽と違う点で、基板から出る音には数多くの制限があるために、作曲者のイメージをそのまま表現するにはまだ問題が多いようです。そんなところから、"生"でやりたい、アレンジヴァージョンを入れたいという思いが込められるのでしょう。

今回のアレンジヴァージョンでは、制限を除外して表現したかったことすべてをつめ込んだそうです。ゲームと離れても、音楽だけで独立できるものを作れるかということが、セガ・サウンドの挑戦であり、その挑戦はこれからも続くそうです。

今回の特徴として他に上げられることは、素材収録からマスタリングまですべてデジタル録音で、よりクリアーな音になっているということ。全体的にきれいな音がしてるのがよく分かると思います。

また、このレコーディングを手はじめに、ゲームミュージック初の本格派BANDを展開するということですから、ぜひレコードを聞いて、乞御期待しちゃいましょう。

♥GBM SEGA1「ギャラクシーフォース」ポニーキャニオンより発売。LP2200円・CD2800円・CT2500円。

グラディウスII
ゴーファーの野望

★ロックヴァージョン



藤原いくろう氏による編曲で全6曲入っています。生のピアノや生のギターが入って、その他音色やリズム、曲の長さやテンポなどオリジナルとはいくらか雰囲気が違っています。

エンディングテーマ（永遠の惑星）をあげてみると、原曲は題名にふさわしく、のばした音にビブラート（ふるわせる演法、ちょうど線で書くと、〜〜〜）をかけた、どこまでも宇宙に響きわたる様ななんともいえない感動を与えてくれたのではないかと思うのです。

それに対して、アレンジ版ではピアノがメロディをとっていて、更にテンポが遅く、なんとなく落ちこんだ時に聞くような、悲しい感じがするのですが…。（これがギターだったらどうだろう？）みなさんはゲーム機から流れるとしたら、どっちを好まれますか？

全体的に、ロックというよりは、もっと一般的で、ニューミュージックに近いと思います。

アーケードオリジナル版は全23曲収録してあり、CDのみ秘密のトラック付です。収録時間が48分で、CDにはカラー・ミニ・ピンナップが付きます。その他、楽譜やロゴステッカーも入っていますよ。

♥「グラディウスII」アポロンより発売。LP2500円・CD3000円・CT2500円。

コナミ・ゲームミュージック・コレクション・シリーズ第1弾

★グラディウスII（全16曲）

アーケードオリジナル版です。（あとの3曲も）

★ラビリンスランナー（全15曲）

エンディングのきれいな音色が印象的ですね。

★悪魔城ドラキュラ（全16曲）

不気味な雰囲気をだすせいか、暗い和音を使いがちだが、全体的にいい作品が多いと思います。

★チェッカークラブ（全11曲）

ヘビメタファンの方、喜んで下さい、と言った感じですが、曲は割とわかりやすくなっています。

ミュージック・フロム・ハイドライド 3L



★オリジナル・サントラとスーパーアレンジの全曲集。「メインテーマ」、「200階の塔のBGM」、「失われた宮殿でのBGM」、「異次元の地下のBGM」、「ガイザック出現のテーマ」他、全14曲収録。

★スーパー・アレンジヴァージョン

「メインテーマ」他、全7曲収録。

♥LP各2500円・CD3000円・CT2500円、共にキングレコードより発売。

※チョッパー…指で弦をはじいて音を切るように奏する法。

※7/8拍子という変拍手…ここでは4/8と3/8が合わさって7/8になっている。このように、ちょっと変わった拍子のこと。

OLDゲーム伝説〈その2〉

植村伴北

ゼビウスと1千万プレイヤー達

あの頃、次々とヒットを飛ばし、ナムコ伝説なる言葉を生んだ名作たち。その中でひと際高く、頂点に立つのがゼビウスだ。プレイヤーは燃えた。そして数々の伝説を生んだ。

ありますよ 数々のノンフィクションドラマ

さて、前号に引き続きニューバージョンのオールドゲームコーナー第2回目となるわけですが、前回はどうでしたか？ ぜひ感想などもきかせて下さいね。

「ゲームある所、必ずドラマが生まれる」と、信じて疑わない私なんですが、このコーナーでは、今後もそういった数々のノンフィクションドラマを紹介していきたいと考えています。

ゼビウス（ナムコ・1982）
プレイするたびに謎が深まる!!
ゼビウスの全容が明らかになるのはいつか。（宣伝コピー）

インベーダー以来の名作

ゲーメスト8号（'87年5月号・48ページ）で、すでに紹介済だったので、けっこうためらったんですが、このゲームには、前任者（山河君）のお話しだけでは物足りない部分がまだありましたもので、改めて載せました。と、もうここまで読めば、このゲームが「ゼビウス」であることがお分かり頂けますよね。（何、分からないって？）

前号では、いきなりマイナーゲームをモチーフにしてしまい、もしかしたら内容の理解に苦しんだ人もいたかもしれませんが、さすがに今回は、その心配もないことと思います。（あったりして…）

さて、この「ゼビウス」。ゲーム歴が少々ある人なら、初めて見て、プレイした時のあの何とも言えない気持ちを覚えていることでしょう。

鮮明なグラフィック、ループ（繰り返し）に至るまでの地形パターンの多さ、敵キャラクターの個性…。そのどれをとって見ても従来のゲームにはなかった要素が多く、シューティングゲームはあまり好きでない私ですら、お金を積んでしまったほどでした。

まさに、ナムコ伝説（当時はあまりにヒットゲームが続いた為この様に言われていた）の柱石とも言えるようなゲームが出現したわけです。

隠れキャラクター探しに大盛況

周知の通り、このゲームにはソル（出現させると2000点入り、それを破壊すると、なお2000点入る塔のような物）という名称の隠れキャラクターがあり、スタート地点からエリア16までで、合計45カ所も隠されていました。

プレイヤー達も始めは、敵の出てこない所で意味もなくブラスター（地上物攻撃弾）を撃っていて、いきなり草原の中から何やらニョキニョキと出現する銀色の塔をただ不気味がって、よけて通っていたものです。その内、点数が入ってくることに気づき、他にも隠れている場所があるのではないかと、全国的に騒ぎが大きくなっていきました。

そして、いち早く見つけ出した少年は英雄きどりとなり、周りの人はそのプレイを見て、また他の人に自慢をしたりする。今ある隠れキャラ等のはしりでしょうね。

あぁカウンターストップ…

もう皆さんも御存知の通り、このゲームには、カウンターストップ（9,999,990点）があります。前後してカウンターストップ（略してカンスト）するゲームも幾つかありましたが、過去にこれ程カンストにこだわられたゲームはありませんでした。

では何故、それほどこだわられたのでしょうか？

その理由の1つとしては、スタートからそこまでの道のりが、あまりに長かったこと。

そして、次の理由は何といってもカンスト直前に起こる、あの無限増え（地上物、敵等どれを攻撃しても1つ破壊するごとに1機増えて、持機数が256機を超えるとバグ〈通常プレイができない〉ってしまいます）です。

実際に自分でそこまで行った人はもちろん、ひとのプレイを目撃した人も、あの時の驚きと何ともいえない感動は、今もなまなましく思いおこすことができるはずです。

後年、マニア達の間でゼビウス1千万点と言えば、誰でもいったように思われがちですが、いやはやなかなかどうして、そう甘くはありませんでした。

現に、はずかしながらこの私も遂にそこまではねばれませんでした。だから、まだ全国的にもカンストが数えられる程しか出ていなかった時代、彼らは神のようにあがめられていたものです。

ゼビウスのカンスト1号は、前号でも少しふれた「T&B小川町店」で出たのです。達成したのは、通称「うる星あんず」（当時高校生）という少年でした。

この頃は、まだ200万以上いく人は数えられる程しかいず、エリア16（地獄抜けと呼ばれていた）のパターンがループしてくるたびに、残機がめいっぱい減り、力尽きるというのが通例でした。

ところがある日（詳しい日時の



向かって左があんず少年。真ん中が中金少年(当時)。――今は懐しい『AMライフ』より。

記憶は定かでない)。500万点を突破した「うる星あんず」氏は画面下にずらりと残機を並べたままの状態を保ち、周囲のギャラリーも「もしや」という緊張感に包み込まれたそうです。

そして「これは記録にとどめる価値がありそうだ」ということになり、仲間が近くの知り合いを連れてきて、カンスト第1号という歴史的瞬間までビデオ録画したそうです。

このゲームで1000万点を達成できた人は誰でもエライと思いますが、やはり何といっても第1号達成が一番すごいですよね。

この時、ゼビウスをある程度やり込んでいた人達は「遂に出たか」と思ったと同時に、俺にもできるかもしれない…と、可能性の道が開けたと、後になって私に語ってくれました。

一段落のあとのデマ情報が大流行

ここに、いわゆるゲーム界のアムンゼン(南極点第1号到達者)ともいうべき人が誕生したわけです。それは同時に、マニア達の痛烈な戦いの幕が切っておろされたということでもあるのです。すなわち、我こそ名声を上げようと、全国のプレイヤーが第2号、第3号達成を狙ったわけですね。

先にも述べた通り、第1号は「J&B小川町店」で出されたんですが、あんず氏の根城がゲームブティック(GB)高田馬場店だった為、第1号はGBで出されたと、今だに勘違いしている人もいる様です。

さて、このあんず氏は、当時唯一のゲーム専門誌だったAMライフ(注①)で一躍有名人となり、以後はスタープレイヤーとして全国的にその名を知られるようになった訳です。同時にある人は彼にあこがれ、またある人は打ち破ろうとGB高田馬場店には連日各地のマニア達が押しかけてきたそうです。



かって魔王と呼ばれた面影は…燃えつきた？　山河悠理。

そんな中で、FULこと古田氏、中金さんなどが相次いで、2号3号をGB高田馬場店で達成し、全国的にも攻略スピードの早かったマニア達が次々とカンストを果たしました。

その頃、あんず氏や中金さんら数人がナムコの協力を得て「ゼビウス1000万点への解法」という同人誌を発行し、過去のゲーム同人誌上最高のベストセラーをマークした。日本中どこのゲーセンでも、この本を片手にゼビウスの隠れキャラ探しをする姿を見ることができました。

ちょうどこの頃、隠れキャラを全て知り尽くしてしまった一部マニアが、まだ他にも様々な隠れキャラが確率で数え切れぬ程ある…と口こみ等で広め(関係者の話によれば、売上げの為のメーカー側の奇策)ゼビウスファンにひとつの謎をふりかけました。

例えば、クモの糸が出るだとか途中から一時的に夜になってしまう、とかいうものでした。ひどいデマになると、それはどこどこの地上物の左下2センチ位の所でブラスターを撃てば出る、などというのもあったりしました。読者の皆さんの中には、俺もウワサを耳にして試した記憶がある、なんていう人いるんじゃありません？

ゼビウス カンストのお次は

カンストはゼビウスファンのひとつのあこがれであり、ほとんどの人にははかない夢でした。

しかし、発売後1年2年を経てもカンストを狙うプレイヤー達は後をたたず、そんな中からまた新たな競争、ターゲットが生まれました。カンストまでの所要時間です。

初めてカンストを達成する人はたいてい7時間前後が普通ですが後年、そのかせぎにも巧妙さが加わり、ゲーメスト編集員の山河悠理君など(当時は魔王有田と呼ばれていた)は、4時間30分前後でカンスト到達を果たし、全国的にも最短時間で覇権を争っていた。

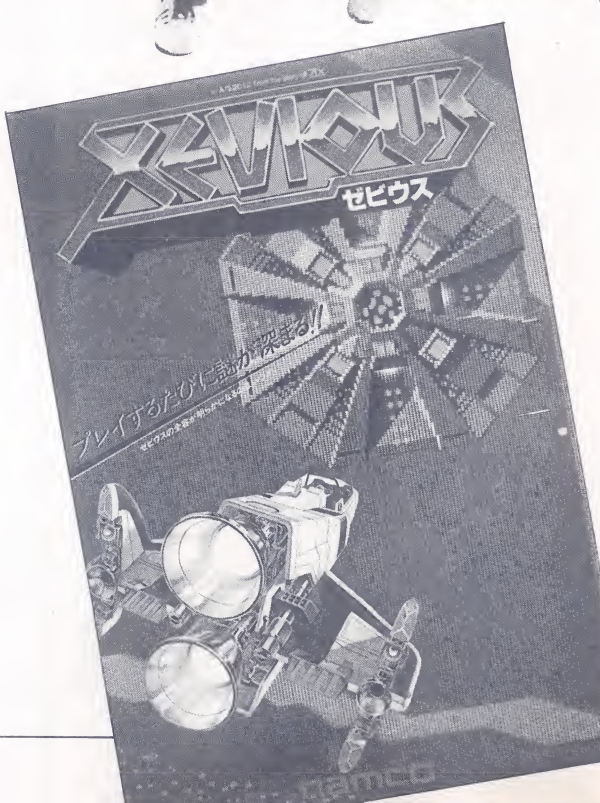
しかし、ここで忘れてはならない人がもう1人いる。

通称SHY(事情で本名を明かせないのが、実に口惜しい)と自称する彼は、最短時間においても山河君と肩を並べる程の猛者であるが、何と言ってもすごいのが、ゼビウス1000万点達成回数がこれまで百数十回に及ぶという恐しい御人である。

普通どんなゼビウスファンでも過去にカンストした回数を指折って数えてみれば、せいぜい10回がいい所でしょう。それが…。

しかし、逆に言えば、彼がいかにこのゲームを愛していたかが分かります。まさにゲームプレイヤーの鏡のような人ですね。

だから、今もゼビウスといえばこれまで紹介してきた誰よりも、SHY先生の名前が私の脳裡に浮かぶのです。

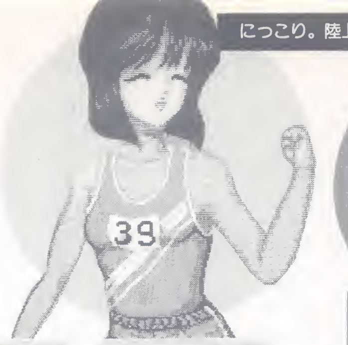


注① AMライフ：昭和58年から2年にわたって発行されていた、今でいうゲーメストに匹敵する雑誌でした。

植村伴北のプロフィール
ゲーム歴10年。全国組織のゲームサークルVG2連合本部長として活躍。ゲーメスト初代編集長。



テニス部の北山冬美さん。



にっこり。陸上部の岩倉真由さん。



思わず…ソフトボール部の三条瞳さん。



バレーボール部の堀川量子さん。





剣道部の高野いずみさん。

お雀子ハイスクール

かわいい女子高生…テニス部の北山冬美さんと、それともソフトボール部の三条瞳さんと君は対戦しただろうか。え？　まだだって？　おくれてますよ。さっそく対戦しよう。

山河悠理

これですこれ！基本的な攻略法

◆早あがりに徹っする。
◆リーチをかけない（役がない時はしょうがないからリーチをかけてもよい）。
◆大きい手もなるべく狙わない。（強引にチンイツを狙うというのは死を意味する!?）
◆上がれそうにない時は形式テンパイでいいからテンパイする。

部屋のルートは、ソフト部→テニス部→バレー部→陸上部→剣道部の順序です。ただし、1コインだけで長く遊びたいという人は、この逆のルートを取って下さい。要するに、難しいキャラクターから先に倒してしまうということです（持ち点が増えていくため）。

あとは、財力と運だけですね。

手強いぞ部活5人衆

テニス部・陸上部・ソフト部・バレー部・剣道部と5つあるけど、性格（打ち方）はほぼ同等とみてよいでしょう。比較的、ピンフ・タンヤオ・チートイなどを得意としています。ホンイツ・チンイツ・チャンタなどはしてきません。

また、鳴いてきたらトイトイの可能性が強く、順子なら役が無い場合が多いです。まあ、鳴いてくることはめったにありません。ダマテンもよくやり、役が無い時はリーチもかけてきます。

キャラクターの違いは、テンパイまでの早さ（あがる早さ）でしょう。テニス部やソフト部は、数順目で上がってしまうこともしばしばあります。

ほんとにジャマだよおじゃま虫

突然現れるおじゃま虫は、強暴な高校生・アイドル歌手・用務員のおじさん・麻雀仙人の4人。

強暴な高校生は、メンタンピンやホンイツやチートイが多く、時たまチャンタやホンロートーなどもやります。しかも、テンパイが早く総合的に強いほうです。勝てば、安全靴（福岡の人じゃないよ）が手に入ります。

用務員のおじさんも、強暴な高校生と大差はありません。ただし、勝てば魔法の鏡が手に入り、運の良さが上がります。具体的には、配牌が良くなります。ただし、ツモの良さはあまり上がらないようです。対戦した方がよいでしょう（強いけど）。

アイドル歌手ですが、あまり対戦したことがない（よく逃げられる）ので性格はいまいちわかりません。対戦してトクすることはありませんが、物好きな人は対戦してください。勝てば、マイクが手に入ります。

麻雀仙人は、チャスの数を増やしてくれる唯一の人。絶対対戦しよう。ただし、複雑な多面待ちが来てしまった時はあきらめよう（攻略になっていない?）。

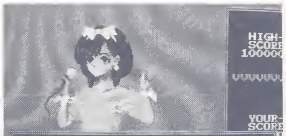
麻雀仙人は、2人勝ち抜くと出現します。



勝っちゃった。ウフッ。



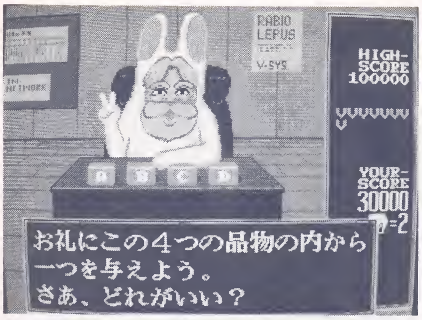
ぐすんっ。小春泣いちゃう。



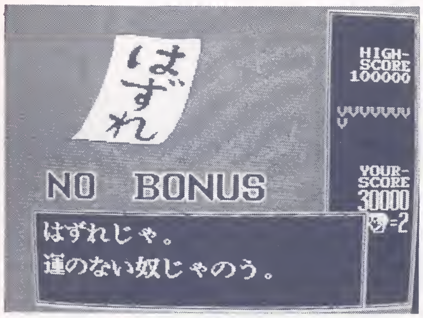
実は校長先生の娘だったりして？



255運が上ったわりには…。



校長はＴＭネットワークファン？



ないのは運だけじゃない私でした。



ピンクの下着がなやましい京橋順子さん。

なんやねん。



スリーサイズがワンサイズのソーたけ子。

ついに対戦だ 麻雀同好会

部活5人衆を全て倒すと、それまで「?」になっていた部屋に入れるようになります。

麻雀同好会の一番手は持ち点8千点。部活5人衆とほぼ同じですが、こちらがテンパイすると、とたんにツモが悪くなる魔力があります（本当かどうかは知らない）。

こいつを倒すと、ソーズお化けが正体を現わします。持ち点は2万点。2チャンス以上ある場合は、高い役を狙うのもひとつの手かもしれないけど、やはり確実に倒すためには早あがりに徹したほうがよいでしょう。

2人（?）の特徴は、おじゃま虫とほぼ同じです。ただし、暗刻になっているドラを3枚連続で出して来る時があれば、3順目であがる時もあります。

校長先生より感激のエンディング

ソーズお化けを倒すと、あの校長からお礼の品が贈られます。4つのつづら（?）がありますが、その内の1つを選びます。ボーナス得点やスカなどが入ってます。

以上でこのゲームは終わりです。

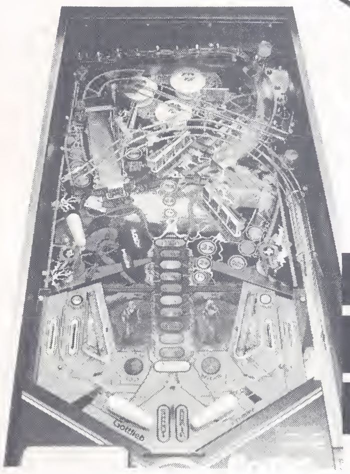
また、今回新ルールということで持ち人数制を採用しましたが、プレイヤーの方々のご意見をお聞きしたいと、ビデオシステムからのお願いがありました。

TX-SECTOR™

ピンボールコーナー

C・C

少しシブすぎるフィールド。
左の方に書いてあるボイジャーはなんだろう?



終る終ると言いながら、ついにまる1年も続いて来たこのコーナー。こうなったら行く所まで行くしかない。やるぞー。



転送機というと、スタートレックを思い出してしまう私は、もう年だろうか?

よく続いたものです

本当に我ながら信じられないと言った感じです。まさかこんなに長く続くとはねー。最初は2〜3カ月ぐらいで終るだろうなと思っていたし、次は半年もつかなって感じだったし、どう見ても1年は続くまいと思いこんでましたからね。

担当者のくせになんて奴だと思うでしょうが、実際私はそんな奴な訳で、その私が担当するコーナーが1年も、しかも1回も休まずに続いて来たなんて事は奇跡と言うほかありません。

でも、ここまで来れたのは他でもない読者のみなさんのおかげです。少しでも読者がいるからには書かなくてはいけない。また続けるからには少しでも多くの人に読んでもらいたい。そう思いながら書いて来たからです。(それにしてはあまり変っていないという話もある。)

まあ、これからもいろいろあると思いますが、どうかこのコーナーを見捨てないでやって下さい。

で、1周年記念で何かやろうかとも思ったのですが、特別な事はこれといってやらないのがこのコーナーな訳でした。

せめて1周年記念新方式導入!かな?

それでは今月のマシンと行きましょう。

今回のマシンはプリミアのTX-セクター。

テーマが良くわからないのですが、未来世界の転送装置の様なものをメインにしている様です。プレイした感覚でテーマを感じ取ってもらうとしましょう。

さて、いつも通りフィーチャー説明と行きますが、今回は少し変ったやり方にしたいと思います。

まずフィールドの図を見て下さい。

主なフィーチャーに関係しているパーツやランプの略称と、正しい名称が書いてありますが、この略称を使って各フィーチャーを説明して行く事にします。

さて、どうなりますか。

フィーチャー別フィーチャー?

それではフィーチャー別に行ってみたいと思います。

①マルチボール

MLのランプをLOCKまで点灯させると、3つのTP(TP1・TP2・TP3)のうち1つのTPランプが点滅する。この時点滅TPに入れれば、そのボールがロックされ、次のボールがシューターに出て来るから、それを打ち出せばマルチボールとなる。

②メガレベルアップ

メガレベルは、マルチにするにも上げなくてはならないし、上げれば上げるほど得点も高く取れる様になっている重要なものだ。その上げ方は次の様になっている。

1ドロップターゲットDT1、DT2を完成させる。1回の完成で1メガレベルアップ。

2ターゲットST1、ST2で、ELのランプが点灯している方に当てれば1メガレベルアップ。

3ポップバンパー奥のST3に当てれば2メガレベルアップ。

③エキストラボール

マルチボールにすると、ST1か、ST2のレーンのエキストラボールランプ(EB1かEB2)が点灯するので、この時、点灯している方のSTに当てれば、エキストラボール獲得。

④フィールド倍率

DT1、DT2を完成させると倍率ランプ×1、×2が下(1X)から点灯する。これを繰り返せば最高3倍までフィールド倍率が上がるが、DT1とDT2を交互に完成させる様にしなければならない。つまりDT1を3回完成させても、DT2が1回も完成していなければ×1の1Xしか点灯しないという事。

⑤スペシャル

フィールド倍率を3倍(×1も×2も3Xが点灯している)にすると、ST1かST2のレーンにあるスペシャルのランプ(SP1かSP2)が点灯するので、この時、点灯している方のSTに当てればスペシャル獲得となる。

⑥テレポート・ボーナス

プレイ中は、常にどこか1つのTPランプが点滅している。その点滅TPにボールを入れればテレポートボーナスとなり、(1+メガレベル)×1万点が与えられ、最高10万点のボーナスがもらえる。

また、TP3下のRDTを落すと、倍率が得点ディスプレイに表示され、カウントダウンが始まる。カウントダウン中に点滅しているTPに入れれば、その時の倍率のテレポートボーナスがもらえる様になっている。

⑦スピナー

リターンレーンにあるLRSかLLSのランプは常に点灯していて、灯いている方のリターンレーンを通せば対角のスピナー(LLSを通せばLS)が点灯し、スピナーの得点が1万点になる。

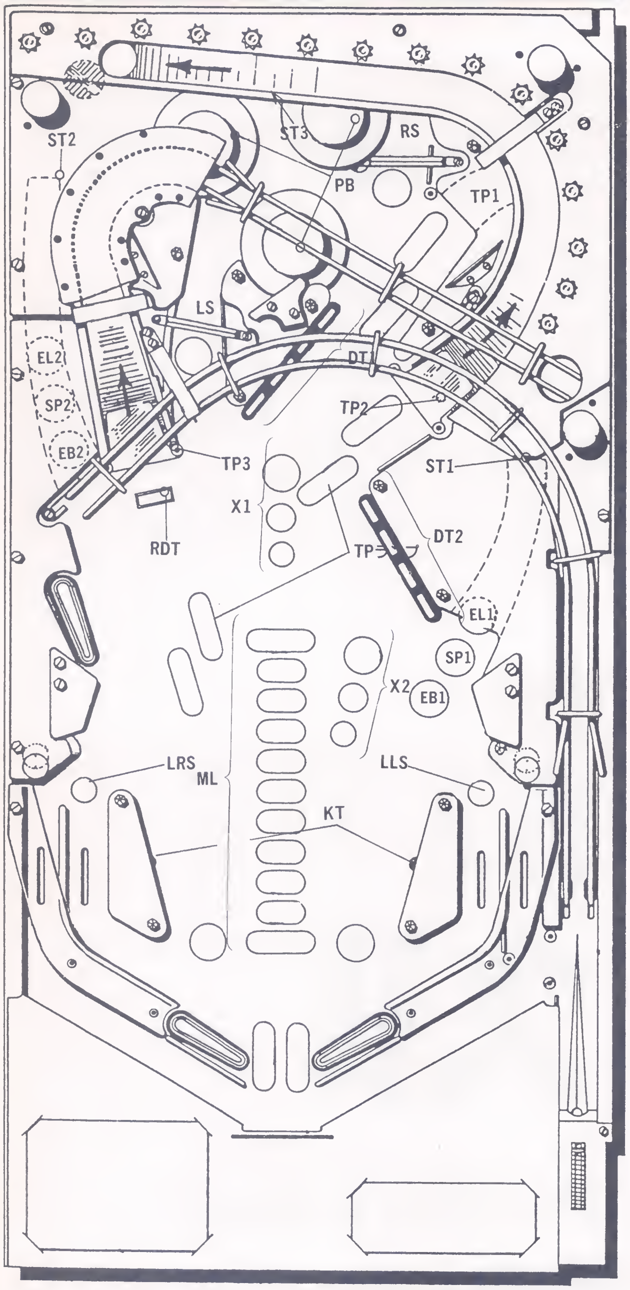
LRS、LLSは点灯中にボールが通ると他方へ移動する。

⑧その他

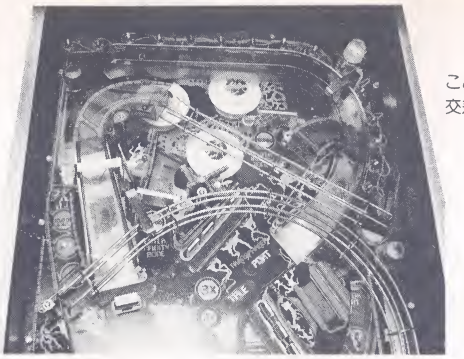
PBは3の内1つだけ点灯していて、点灯中のPBは1万点だが、当たると他のPBにランプが移動する。

ST1、ST2のレーンにあるランプ(EL・SP・EB)は、点灯している時にSTに

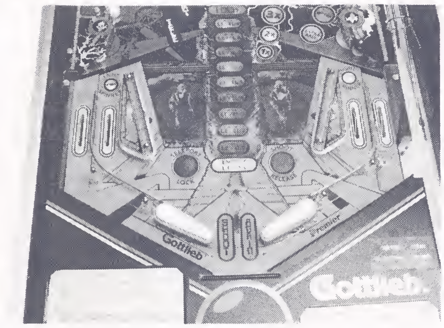
TXーセクター フィールド図



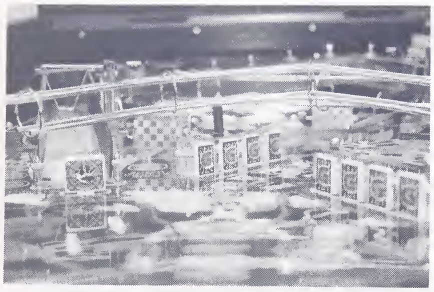
PBーポップバンパー（ジェットバンパー）
RS・LSースピナー
STースポットターゲット
DTードロップターゲット
RDTーロールオーバードロップターゲット
TPーテレポート
ELーエネルギーレベル
SPースペシャル
EBーエキストラボール
X1・X2ーフィールド倍率
MLーメガレベル
LRS・LLSーライトスピナー
KTーキッキングターゲット（スリングショット）



こみいっている上部。交差するレーンが美しい。



メガレベル表示がほとんどの下部。



ドロップターゲット勢揃いの図。落とせ落とせー。

当てる・PBに当てる・KTに当てる・などにより移動する様になっている。

今 O・7ぐらいかなぁ

とまあ以上でTX-セクターのフィーチャーは終りですが、どうだったでしょうか? 今までの方が良かったとか、今回の様な感じの方がわかりやすいとか、もっと別のこんなやり方が良いとかありましたら、どんどん意見して来て下さい。

で、話が前後してしまいますが、このTX-セレクターは、それなりに良く出来てはいるのですが、どうも今一つインパクトに欠ける様な気がするんですよね。

立体的な様に見えるけど、シューターからのワイヤーレーンなんかショット以外に使ってないし、他のランプレーンも、独立したボーナスには重要なんだけど、組み合わせと言うか、つながりといったものが感じられない様な気がします。

やり込めばある程度は楽しめるマシンだとは思うのですが、ゲーム後半での盛り上がりに欠けたのが残念と言えば残念です。

サイクロンごめんなさいコーナー

さてここで先月号(8月号)サイクロンのフィーチャーで間違いがありましたので、お詫びと共に訂正させていただきます。

問題の間違いの場所はコメットのコースターボーナスの所で、一度乗せるとランプが消え、再度キャットターゲットを完成させなければならない、となっていますが、プレイしてもらえばわかると思いますが、そんな事はなかった。サイクロンと同じ様に、続けて乗せて行けば良いだけだったのです。ランプが消えてしまうのは、これもサイクロンと同じで、2回以上続けて乗せた後タイマー内に乗せられなかった時か、100万点を取った時です。

どうして又もこんな大ボケをかましたかと言うと、私が調べた時はたしかにランプが消えたんですよ。でも、他の所でプレイするとそんな事はなかったんですよね。なんでだろう? ひょっとしたら、バージョンか設定の違いかもしれませんが、ほとんどが訂正した方ですからお詫びします。

それから、ミステリーホイールも、回転式ではなく電気表示のものもあり、この場合はピエロの指先ではなく、ランプが灯いた所のものがもらえる様になっています。

それではお詫びついでに、サイクロンのちょっとした玉の回し方について、私のパターンなど書いてみます。

コメットのコースターが連続で乗せる様になっているなら、コメットに乗せたボールは右のリターンレーンに出て来るので、わりと簡単に、またコメットに乗せる事が出来て、コメットボーナスを取る事が出来ます。だが、サイクロンでジャックポットを取ろうとすると、右のフリッパーから乗せるのは無理があります。

で、コースター出口から出たボールをどうすれば良いかと言うと、左上の観覧車に入れるのです。観覧車の出口は左のリターンレーンにありますから、左のフリッパーでサイクロンが狙え、スピードも一定なので、かなり高い確率で乗せる事が出来ますよ。

しかも、右のリターン後に観覧車に入れる訳ですから、ボーナスももらえるし、コースターや観覧車にボールが乗っている時は、コースターやダブルスコアーのタイマーも止まっているので、あせらなくても良いという、一石三鳥ともいえる回し方なんですが、どうでしょうか?

読者のみなさんの参考になれば幸いです。なに、もうとっくにやっているう～ん、こりゃどうも失礼しました～。

ひさびさのたわ事かな?

ここでいつもなら読者コーナーに行く所ですが、残りも少ないので泣き事を少し。

先月号を見て気づいた人もいると思いますが、なんと目次からこのコーナーが消えてしまっていたのです!!

なんと言う事でしょう。鼻息も荒らく担当者に問いただしたところ「ごめ～ん、忘れちゃってた」と、一言であっさりとかたずけられてしまった。

もはや編集部内でも忘れられてしまっているこのコーナー、いよいよ危なくなって来たな。

と言いつつまた来月。

CONCERT

全国縦断ゲームAVコンサート

GMファンに夏休みのプレゼントとして、サイトロンが全国縦断ゲームAVコンサートをやるぞ！内容は、タイトー、セガ、コナミ、アイレム、カプコンなどのゲームビデオのコンサートで、抽選会や、あっと驚く企画も計画中とか。入場無料なので気軽に近くの人も、遠くの人も、レッツゴー！

●旭川＝国原2条店ホール／MS国原2条店／8月12日（金）15：00～●盛岡＝フェザンB1パーティールーム／盛岡新星堂／8月●仙台＝サイトウ楽器2Fホール／8月中旬予定●郡山＝三野屋店頭広場8月10日（水）14：00～●伊勢崎＝伊勢崎市民文化会館内／NNナカジマ／8月29日（月）14：00～●鹿沼＝はしだ旅館／はしだ楽器／8月22日(月)●銀座＝山野楽器銀座本店4Fホール／8月12日（金）13：00～●池袋＝五番街／8月1日（月）15：00～、8月2日（火）13：00～、15：30～●吉祥寺＝山野楽器吉祥寺サンロード店／8月2日(火)～6日（土）15：00～●所沢＝西武所沢5Fディスクポートエキサイティングスペース／ディスクポート西武／8月21日（日）14：00～●熊谷＝ニットーモール4F／新星堂熊谷店／8月27日（土）12：00～●長野＝トーチク／8月●静岡＝すみや本店オレンジホール／8月12日（金）13：00～●浜松＝イケヤ本店3Fホール／8月12日（金）14：00～●岡崎＝大衆堂本部（CAM）／8月18日（木）14：00～●名古屋＝テルミナ広場／ヤンレイ名古屋店／8月19日（金）15：00～●四日市＝北勢堂四日市店2Fホール／8月28日（日）14：00～奈良＝奈良ファミリー特設ホール／奈良大月楽器／8月14日（日）14：00～●心斎橋＝心斎橋ミヤコ3Fホール／心斎橋ミヤコ本店／8月14日（日）13：00～●吹田＝吹田ダイエーレコードコーナー／吹田サウンドワールド8月下旬予定●三宮＝三宮パレックスレコードコーナー／三宮パレックス／8月29日（月）13：00●松山＝X4（バッフォー）デューク3Fホール／松山RSデューク／8月21日（日）13：00～●高知＝チャオホール／高知RSデューク／8月14日（日）13：00～●広島＝広島センタービル7F特設会場／紀伊國屋書店6Fレコード部（帝都無線広島店）／8月7日（日）12：00～●福岡＝ベスト電器本店8Fマルコポーロ／8月中旬予定●福岡＝ヨシダ楽器本店3Fホール／8月20日（土）14：00～●鹿児島＝十字屋／8月21日●宮崎＝西村楽器本店6Fホール／8月11日(木)16：30～

（地区＝場所／実施店／日時）

問い合わせは左記まで。

（株）ポニーキャニオン
映像制作事業部
☎03－221－3151

夏休みドラゴンクエストコンサート情報

ゲームだけにとどまらず、レコードまでも超大ヒットしたドラゴンクエスト。今度はフル・オーケストラによるコンサートが開催されるということで、そりゃーもー街は大さわぎ。

ということで、そのコンサート・スケジュールは左記の通りです。

大阪＝Ⓐ7・27Ⓑザ・シンフォニーホールⒸ関西フィルハーモニー管弦楽団Ⓓ11：30／14：30ⒺA3000円B2500円Ⓕリバティーコンサーツ06－344－8622　札幌＝Ⓐ8・10Ⓑ北海道厚生年金会館Ⓒ札幌交響楽団Ⓓ14：00ⒺA3000円B2500円Ⓕ道新文化事業社011－241－5161／神戸＝Ⓐ8・18Ⓑ神戸文化会館Ⓒ関西フィルハーモニー管弦楽団Ⓓ14：00ⒺA3000円B2500円Ⓕ大阪と同じ／京都＝Ⓐ8・19Ⓑ京都会館第一ホールⒸ関西フィルハーモニー管弦楽団Ⓓ14：00ⒺA3000円B2500円Ⓕ京都音楽協会／大宮＝Ⓐ8・22Ⓑ大宮ソニック・シティⒸ新星日本交響楽団Ⓓ11：30／14：30Ⓔ大人3000円子供2500円Ⓕシンフォニックアドベンチャー事務局03－585－8765　立川＝Ⓐ8・23Ⓑ立川市民会館Ⓒ新星日本交響楽団Ⓓ11：30／14：30Ⓔ大人3000円子供2500円Ⓕ大宮と同じ　横浜＝Ⓐ8・24Ⓑ神奈川県民ホールⒸ新星日本交響楽団Ⓓ11：30／14：30Ⓔ大人3000円子供2500円Ⓕ大宮と同じ　多摩＝Ⓐ8・28Ⓑパルテノン多摩Ⓒ新星日本交響楽団Ⓓ11：30／14：30Ⓔ大人3000円子供2500円Ⓕ大宮と同じ　千葉＝Ⓐ8・29Ⓑ千葉文化会館Ⓒ新星日本交響楽団Ⓓ11：30／14：30Ⓔ大人3000円子供2500円Ⓕ大宮と同

ゲーム GAME RANDOM ランダム

てあたりしだいゲームリスト

はい、皆さん。お久し振りです。事情があってしばらくお休みしていましたが、新コーナーをひっさげての復活です。

このコーナーでは、これから毎月、前々月と前月に発売されたビデオゲームを、ゲーメストに紹介されなかったものを含めて、手当り次第発表していきます。

つまりこのページを集めれば、これから先に出るビデオゲームの完全リストが出来るのだ。

まだできたてのこのコーナー。皆さんの意見や希望があれば、編集部内「てあたりしだいゲームリスト」までお便りを下さい。

また、メーカーの皆さんからの情報もお待ちしております。それではまた来月。

野村流紋

	ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	備考
6月発売ゲーム	アークエリア	UPL	8-2 2P	シューティング	
	地獄めぐり	タイトー	8-2	コミカルキャラクター	ゲNo23
	獣王記	セガ	8-3 2P	キャラクター	ゲNo23
	バーディートライ	DECO	8-2	スポーツ	ゲNo24
	ファイティングゴルフ	SNK	8-2 2P	スポーツ	ゲNo20、21
	ファイティングサッカー	SNK	8-2 2P	スポーツ	ゲNo21、22
	UFO戦士ようこちゃん	セガ	8-3	コミカルキャラクター	
	ラストデュエル	カプコン	8-2 2P	シューティング	ゲNo22
	リングの王者	コナミ	8-3 2P	スポーツ	ゲNo23
7月発売ゲーム	アームドエフ	日本物産		シューティング	
	功里金団	タイトー	8-2	キャラクター	ゲNo23
	スカイソルジャー	SNK	8-2 2P	シューティング	ゲNo24 7/25
	スタジアムヒーロー	DECO	8-3 2P	スポーツ	ゲNo24
	中華大仙	タイトー	8-2	シューティング	ゲNo24
	ハイパースポーツスペシャル	コナミ	0-3 4P	スポーツ	ゲNo24 7/27
	魔魁伝説	ジャレコ	4-2	RPG風アクション	ゲNo24 7/20
	迷宮島	アイレム	4-2	パズル	ゲNo23、24
	メルヘンメイズ	ナムコ	8-2	キャラクター	ゲNo24
	リードアングル	テクモ	8-2	シューティング	ゲNo23 7/5
	ロストワールド	カプコン	8-ローリングスイッチ	シューティング	ゲNo23、24

じ　東京＝Ⓐ8・29Ⓑ五反田簡易保険ホール（ゆうぽうと）Ⓒファミリークラシックオーケストラ（N響メンバー）Ⓓ14：00／18：00ⒺS4000円A3500円Ⓕファミリークラシックコンサート事務局03－770－3464　吹田＝Ⓐ8・30Ⓑ吹田市民文化会館（メイシアター大ホール）Ⓒ関西フィルハーモニー管弦楽団Ⓓ14：00ⒺS3000円A2500円Ⓕ大阪コンサート協会06－343－0647

（Ⓐ月日Ⓑ会場Ⓒ出演者Ⓓ開演時間Ⓔ料金Ⓕ予約・問合せ先）

PUZZLE

夏だ！ パズルだ！ 精神集中だ！

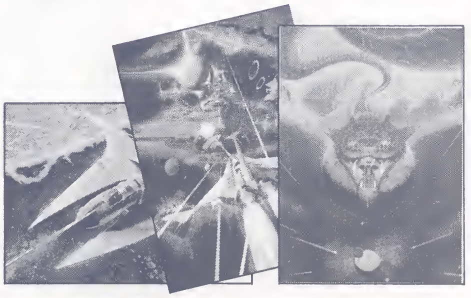
今度コナミから、またまたゲーム関連グッズが発売された。それは何かというと、ジグソーパズルで、その名も、「コナミ・ジグソーパズル」。

ラインナップを紹介します。まず、ゲームの感動をそのまま表現した、ゲームキャラクターズで、「グラディウス」「グラディウスII」「沙羅曼蛇」「夢大陸アドベンチャー」の4作。

もう一つシリーズがあって、幻想的な芸術作品のイメージフォトシリーズ。

ゲーメスト読者としては当然、ゲームキャラクターズが買いですね。

発売は、8月1日、価格は1500円（500ピース）で、全国の有名玩具店で発売。



RECORD

GMファン待望 ジャレコGMレコード発売

待ちに待ったジャレコのGMレコードが8月21日、遂にサイトロン（ポニーキャニオン）から発売されるぞ！

タイトルは「ゲームサウンド・ジャレコ　GSM　JALECO 1」。収録されているゲームは、シティコネクション、アーガス、キックオフ、ぶたさん、バルトリック、エクセライザー、P－47、CDとCTには銀河任侠伝が入っている。

CD2800円、CT2500円、LP2200円の予定。



（北海道　畑中秀樹君）

くにおくんGM第2弾が出るよ

8月5日、アポロン・コンピューミュージックから「サウンドストーリー熱血高校ドッジボール部」が発売される。

昨年3月に発売された「熱血硬派くにおくん」に続く熱血シリーズ第2弾で、アーケード版の構成内容をモチーフにした〝シンセサイザー・グレード・アップ・ヴァージョン」。

当然くにおくんの「ヴォイス（掛け声）、ヤジ、ウリ文句」なども入ってます。

CT（カセット）のみの発売。1000円。

同時発売でMSX版「沙羅曼蛇」も出るぞ。

FAN CLUB

サイトロン・レーベルにファンクラブ誕生！

FSG

ポニー・キャニオン㈱とサイトロン・アンド・アート㈱の提携によりゲームミュージック（GSM）、ゲームビデオ（GSV）の新レーベル「サイトロン」が誕生したが、同時にサイトロンのファン・クラブも発足となったのだ。名称はF・S・G（Friendly Scitron Game entertainment の頭文字をとったもの）といい、入会するとF・S・Gのロゴ入りのかっこいい会員証がもらえるぞ。

活動内容は、月1回のサイトロンの情報やFSGスタッフ独自のゲームメーカーサウンドチームインタビューなど内容盛り沢山の新聞の発行、VGMにまつわるお話や会員同志の意見交換の場をもつ楽しい会誌の発行、また独自のイベントなども計画中だ。

ゲームはうまくないけどVGMは好きだぜ！ってな人も大歓迎。

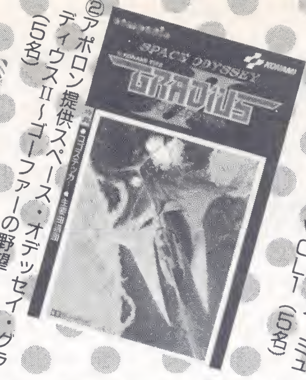
入会金1000円と半年会費1200円で、君の世界がまた広がっていくんだからこのFSGは要チェックだよな一、やっぱ。

とりあえずは左記の住所まで60円切手をはった返信用封筒（君の住所・氏名も書いて）を同封して送ってね。

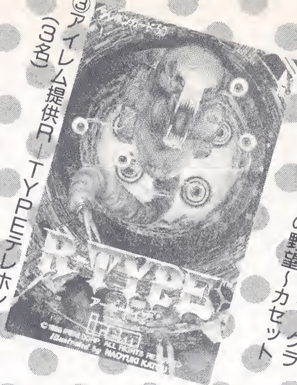
〒150　東京都渋谷区神宮前6－25－8
神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱内
FSG入会案内書希望　係まで。

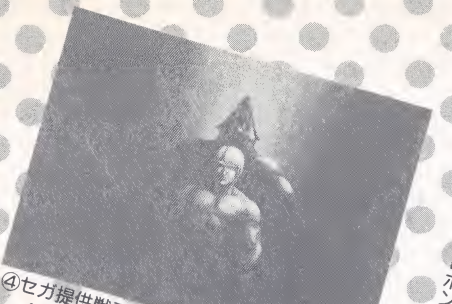


①キングレコード提供コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL1（5名）



②アポロン提供スペース・オデッセイ・グラディウスII～ゴーファーの野望～カセット（5名）


③アイレム提供R－TYPEテレホンカード（3名）


④セガ提供獣王記イメージイラストパネル（3名）

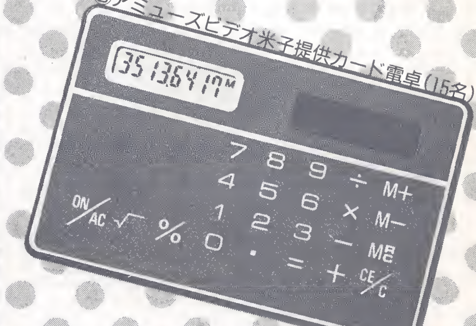
GAMEST 9月号プレゼント

プレゼント希望の人は

8月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆締め切り――8月31日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト9月30日発売11月号誌上にて発表。



⑤アミューズビデオ米子提供カード電卓（15名）



⑥アイレム提供迷宮島ポスター＆ポップ（10名）



⑦カプコン提供ロストワールドポスター（10名）



⑨毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



⑧ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）

当選おめでとう
7月号プレゼント当選者発表

ベラボーマンポスター
（青森県）冨浦憲和
（東京都）佐藤久
（富山県）川端克明
（滋賀県）敷波郁夫
（宮崎県）宇田津知春

ゲーメストアイランドオリジナルテレフォンカード
（北海道）小林大三
（東京都）野村一隆
（〃）安田純
（〃）谷角親一
（熊本県）岩本瑞樹

文具セット
（東京都）大石道弘
（石川県）斉藤滋

SNKカタログセット
（青森県）野呂文展
（岩手県）佐藤顕治
（福島県）滝川弘一
（新潟県）松原剛
（千葉県）越智勝志
（〃）木村慎介
（〃）杉崎彰紀
（東京都）早川博史
（〃）唐島通和
（神奈川県）平野健司
（〃）鈴木利幸
（岐阜県）兼松秀樹
（静岡県）松井孝丞
（奈良県）植田正幸
（広島県）笠井浩二
（愛媛県）浜田尚史
（福岡県）田中大輔
（〃）藤本博幸
（熊本県）山住賢司

ゲーメストオリジナルバインダー
（北海道）藤本晶
（〃）菅原基弘
（埼玉県）荒川亮介
（〃）小杉嘉幸
（東京都）篠崎和徳
（〃）坂井光俊
（愛知県）川本竜也
（愛媛県）上原崇
（兵庫県）島津真美子
（宮崎県）大久保康徳

ラストデュエルポスター
（新潟県）荒井道広
（〃）増田裕明
（東京都）蟹沢暁
（〃）武藤光彦
（〃）小村秀人
（三重県）樋口浩司
（岡山県）進善洋
（島根県）原敦司
（香川県）山下準
（山口県）井上孝博

㊙生写真
（青森県）岩谷朋峰
（福島県）高野義幸
（宮城県）阿部泰明
（群馬県）樋口正宏
（新潟県）市川崇之
（千葉県）織山清
（東京都）山崎芳和
（〃）川崎大
（神奈川県）小森谷康夫
（宮崎県）森原崇央

ストリートファイタービデオ
（北海道）真野輝一郎
（千葉県）島田義晃
（〃）加藤剛
（東京都）野本智亜樹
（大分県）甲斐靖三

魔界村ビデオ
（福島県）葛原修平
（神奈川県）三馬義秀
（富山県）坂本晴彦
（兵庫県）菅野幸一
（〃）中尾美智子

めざせハイスコア!!

がんばってますか？ 狙いのゲームは？ あっそうだ。ハイスコアをめざしてプレイする時は事前にお店の方と話し合ってやって下さいね。長時間プレイのゲームは特に、ネ。

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松町21-14 ☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	421,890	NJP-A'VGS= Y.M.O.範子	1コイン ALL 永パ無し
2	地獄めぐり	684,320	NJP-A'VGS =ASO	1コイン
3	ツインイーグル	1,465,200	NJP-A'VGS =ASO	1コイン
4	ダッシュ野郎	183,500	NJP-A'VGS =Chu	1コイン ALL
5	1943改	4,260,470	NJP-A'VGS =KAHM	1コイン ALL
6	レイメイズ	2,318,020	FREEZIN'	1コイン ALL
7	西遊降魔録	242,170	NJP-A'VGS=E.T	1コイン
8	コンチネンタルサーカス	6,651,270	NJP-A'VGS =TOP	1コイン ALL ノーマル
9	航空騎兵物語	582,000	NJP-A'VGS =SYD	1コイン 6時だよ〜っ!
10	アウトラン	4'36"37	NJP-A'VGS =ALL	でゅある うえい

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'33"95	E-SWAT'S- 管理人さんっ!©	1人play バグなし
2	ベラボーマン	383,500	E-SWAT'S- ATT©	クリア
3	ギャラクシーフォース	781,810	ZAM君でい!	4面
4	P-47	2,365,200	E-SWAT'S- ATT©	2周7面
5	グラディウスII (ニューバージョン)	1,523,000	E-SWAT'S- ATT©	3周8面 ④-F
6	アサルト (旧バージョン)	629,450	宮澤修二	クリア
7	上海	416	つかぴい・イエーイ!	3めん
8	西遊降魔録	269,870	E-SWAT'S- ATT©	5面
9	ホットロッド(DX)	7,169,035	チュータ頭ポリポリ かーい かーい	14周1面
10	獣王記	228,200	777-ブラボーマン 羅王チャ!!	3面

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=0	FPS-M ..	1870140点 クリア
2	フルスロットル	4'18"16	青鬼	クリア
3	リングの王者	43,600	藤木貴宏	3面
4	地獄めぐり	362,720	FPS-茂野	6面
5	F1ドリーム	オール1位 90ポイント	藤木貴宏	クリア
6	上海	682	㊎太郎	5面
7	火激	全面クリア	星野慎一	レベルA
8	西遊降魔録	260,920	今回は悟空の塚村君	5面
9	究極タイガー	9,248,320	EXCEED- SSG	4-8(A-903)
10	華弥生	41文	檜森由美	

ファミリーランド

北海道北見市一条西1丁目 ㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	872,900	HUL-KGT	2-4 ①-F
2	グラディウスII	1,696,500	HUL-KGT	3-8 ②-F
3	グラディウスII	951,300	HUL-KGT	2-4 ③-F
4	グラディウスII	3,242,500	EXCEED PULPUL	5-8 ④-F
5	アサルト	534,100	EXCEED PULPUL	11面
6	ベラボーマン	336,300	HUL-AATNZ	ステージ30
7	レインボーアイランド エキストラ	88,408,160	HUL-SPL	
8	航空騎兵物語	41,900	WXX	
9	アフターバーナーII	HIT=1501	HUL-TCY =とつっちい	
10	ダッシュ野郎	23,120	SFO	

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	895,050	E-SWAT'S- NIK©	クリア
2	ベラボーマン (ニューバージョン)	476,700	E-SWAT'S- PSIPHAR©	クリア
3	P-47	2,569,400	E-SWAT'S- 東京支部管理人©	3-2 FMさんどうも!
4	ツインイーグル	2,450,900	E-SWAT'S- SOL川©	
5	チェッカーフラグ	529,660	E-SWAT'S- ODA	クリア
6	地獄めぐり	955,270	E-SWAT'S- PSIPHAR©	閻魔大王
7	ファイナルラップ	2'27"11	E-SWAT'S- OTT©	4人同時プレイ
8	ファイナルラップ	2'27"13	E-SWAT'S CST〜RDM	4人同時プレイ
9	グラディウスII	1,513,100	E-SWAT'S- FIRE BURST©	④-F 3-8
10	上海	1,254	松本文孝	ステージ9の102枚目

ハイテクセガ平岸&南7条店

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン (シット・ダウン)	2'47"90	SAT-TOS	ビギナー(南七条店)
2	スーパーハングオン (シット・ダウン)	8'44"02	LAP-BMXER	エキスパート (南七条店)
3	アウトラインDX	4'34"90	飛脚-FINAL -NEC	デュアルウェイ (南七条店)
4	A-JAX	2,074,900	JDT-VGM	5機イージー ALLクリア(南七条店)
5	チェルノブ	392,450	SAT-POP	5機 (南七条店)
6	アフターバーナーII	'0' HIT	みずこのれい	クリア(南七条店)
7	ホットロッド	1,462,123	JDT-LUM イントロ北島	(南七条店)
8	ブラックドラゴン	2,989,100	川田一夫	クリア,(平岸店)
9	Mr. HELIの大冒険	655,310	S	(平岸店)
10	シルクワーム	2,298,100	OVOREDA!	(平岸店)

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (ニューバージョン)	941,200	飛脚-RAYS	1コインクリア
2	ファイナルラップ	2'25"91	WHIM-KEK	HYP-RYU-WM 4人プレイ
3	ベラボーマン (ニューバージョン)	438,600	WHIM-CTC- Y・S	1コインクリア
4	究極タイガー	10,000,000+α	飛脚-PGP- U31	4-10 残13
5	グラディウスII	767,600	WHIM- ALTHEA	2-4 ①-F
6	グラディウスII	791,300	WHIM- ALTHEA	2-4 ②-F
7	地獄めぐり	1,780,500	飛脚 - RAYS	1コインクリア
8	P-47	1,765,300	WHIM- ALTHEA	AREA-13 (もとPLE)
9	モンスターランド	G=5,342	KENちゃん	1コインクリア
10	パドルマニア	201,200	WHIM-Y.S	初級 1コインクリア

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,308	E-SWAT'S- NSC©	22面
2	ギャラクシーフォース	2,195,330	???(スリークエスチョン)	3周目2面イージー
3	ヘビーウェイトチャンプ	5,610	H・S・H	6人目
4	ファンタジーゾーンII	4,488,000	???(スリークエスチョン)	クリア
5	ワールドスタジアム	157m	M・Y・P シャコチカニエキスポ88'	BU対タイタニズ なかだこ
6	ホットロッド (ニューバージョンテーブル)	8,794,297	M・Y・P	1コイン イエロー 18周17面
7	上海	660	m・sano	健康面クリア 残60
8	獣王記	563,200	E-SWAT'S- K・H©	1コイン ゲージS クリア
9	西遊降魔録	266,270	H・S・H	最終面
10	エースアタッカー	15-0	M・Y・P	ビギナー POINT 7000

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (ニューバージョン)	718,400	T☆SHIGE	全11面クリア
2	グラディウスII	715,900	TOM-YK	2-4
3	ギャラガ '88	1,532,840	TOM-NOBU	
4	ベラボーマン	230,700	LEE	22面
5	ファイナルラップ	2'29"88	ぼくちゃんさくら	3人同時プレイ
6	Mr. HELIの大冒険	701,900	T☆SHIGE	全6面クリア
7	沙羅曼蛇	8,086,400	まっこながごん	13周目2面

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	クリア	宮下	
2	グラディウスII	822,500	野村	2-5 ④-E
3	ストリートファイター	744,200	ESC-KEI	全面クリア
4	功里金団	183,200	川岸	3面
5	獣王記	260,900	野村	5面 4コイン
6	ベラボーマン	355,200	平岡	31面
7	アサルト	605,350	佐野	11面
8	F1ドリーム	82ポイント	なるみちゃん	
9	1943改	3,674,500	阿部	クリア
10	ニンジャウォーリアーズ	334,080	高田郁博	クリア

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	350,200	留目広隆 from とわだ	全面クリア
2	地獄めぐり	388,640	不知火 明	6丁目
3	アサルト	786,650	PON	全面クリア
4	P-47	1,563,900	火堂害	12面(1P)
5	ファイナルラップ	2'30"96	PON	4人プレイ
6	ツインイーグル	1,390,400	PAK	レベル12
7	グラディウスII (ニューバージョン)	1,330,100	E.C.	3-4 ①-F
8	グラディウスII (ニューバージョン)	1,043,800	E.C.	2-8 ②-F
9	グラディウスII (ニューバージョン)	1,988,900	E.C.	4-4 ③-F
10	グラディウスII (ニューバージョン)	2,295,200	E.C.	4-8 ④-F

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆＝10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェッカーフラグ	530,350	HIE-BUS (恵庭)	全面クリア
2	地獄めぐり	1,276,940	飛脚-RAYS (旭川)	1コイン クリア
3	ベラボーマン (ニューバージョン)	376,200	腐れ外道 (恵庭)	1コイン クリア
4	P-47	1,960,100	OAM-KAS'あおの (小樽)	AREA13 2-5 (1P)
5	ラストデュエル	296,400	SARGM-VIC (北広島)	(1P)
6	航空騎兵物語	792,500	LAP-BMXER (札幌)	2-4
7	ダッシュ野郎	111,580	TOM-T☆SHIGE (苫小牧)	
8	西遊降魔録	263,660	非売品いろは (千歳?)	(1P)
9	アサルト	820,600	飛脚-RAYS (旭川)	全面クリア
10	レイメイズ	1.797,900	TOM-T☆SHIGE (苫小牧)	標準設定 全面クリア

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (ニューバージョン)	841,550	飛脚-RAYS	1コイン クリア
2	ベラボーマン	374,100	池田浩二	1コイン クリア
3	ツインイーグル	1,674,200	KCF-師匠	1コイン 1-13
4	レイメイズ	223,110	NGM-橋本	R-14
5	P-47	1,891,900	NGM-橋本	2-5 1コイン
6	地獄めぐり	1,269,390	飛脚-RAYS	1コイン クリア
7	ファイナルラップ (4P)	2'22"66	ZEUS	ゴールイン
8	ファイナルラップ (4P)	2'23"28	KCF-師匠	ゴールイン
9	ファイナルラップ (4P)	2'24"03	NGM-BIN	ゴールイン
10	ファイナルラップ (4P)	2'24"03	NGM-TEN あまのくん	ゴールイン

マリーン5　ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1　☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	929,300	XYZ-H.M.	2周目8面 ①-F
2	グラディウスII	650,600	あいむごっふァドッドン	2周目4面 ②-S
3	グラディウスII	1,037,500	XYZ-H.M.	2周目8面 ③-F
4	グラディウスII	1,209,900	XYZ-H.M.	3周目2面 ④-F
5	上海	408	高橋治人	3面目
6	レインボーアイランド エキストラバージョン	26,509,300	T.I.	C-10 S1～10 クリア
7	P-47	1,019,300	XYZ-H.M.	エリア7
8	ファイナルラップ	2'30"23	GHOST	4周設定 4人プレイ
9	ベラボーマン	275,500	SGG「ワインガードナー」ENG	R26
10	アサルト	619,050	レッド ミラージュ	クリア

ゲームブティックジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F　☎(0238)21-1864 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (旧バージョン)	2,295,400	RUS	4-8 ④-F
2	ラストデュエル	641,550	RUS	2-6
3	アサルト	771,250	SPREAM-BOMB	全面クリア
4	P-47	1,562,900	RUS	2-5
5	ベラボーマン	372,300	T.S.	ステージ, 31
6	1943改	4,426,700	小柳クン	1P 全面クリア
7	オペレーションウルフ	551,950	TEN	イージー 2-5
8	ギャラクシーフォースII	1,471,500	大友クン	ミッション, 4
9	レイメイズ	1,249,660	大友クン	ノーマル, 3機, ノーエブリ 全面クリア
10	航空騎兵物語	802,400	GIN	11面

8ビット

山形県鶴岡市本町1-8-29　☎(0235)24-8501　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	737,600	難波竜之介	イージー クリア
2	ニンジャウォリアーズ	219,600	MAX・F	イージー ラウンド6
3	P-47	1,546,600	YAS	エリア10
4	グラディウスII	1,076,600	RYO	2-7
5	Dr.トッペル探検隊	549,290	OPA OPA!!	クリア
6	A-JAX	1,760,300	船山潤	シーン8
7	チェルノブ	290,300	MINORU	イージー ラウンド6
8	スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'05"24	IHI	イージー55" アフリカ
9	スーパーハングオン (ミニライドオン)	5'34"80	IHI	イージー55" アジア
10	スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'51"53	IHI	イージー55" アメリカ

ダイエーDLL郡山店

福島県郡山市大町1-4-5　☎(0249)34-2121(内)271　☆=18

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47(1P)	1,922,900	AN-DYE, S	13面
2	P-47(2P)	1,208,300	空NEX WINNER& PCN and DYE'S	1P=8面 2P=7面
3	地獄めぐり	562,010	The DEP	6面
4	グラディウスII (ニューバージョン)	933,500	AN-DYE, SZK	2-8 ①-F
5	グラディウスII (ニューバージョン)	1,273,100	AN-DYE, SZK	3-4 ②-F
6	グラディウスII (ニューバージョン)	1,382,700	AN-DYE, SZK	3-4 ③-F
7	グラディウスII (ニューバージョン)	2,274,100	SPREAM-B㊎	4-8 ④-F
8	ベラボーマン	248,100	T.S.	1コイン 24面
9	アサルト (旧バージョン)	757,300	たいらんとは どーなった	全面クリア
10	航空騎兵物語	644,600	Mr.デッパの大冒険	9面(2-3)

筑波学園キャロットハウス

茨木県つくば市天久保1-5-3　☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	850,200	ASS-NEB	2-7 ①-F
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,243,300	ASS-No.5	3-3 ②-F
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,598,700	ASS-OUT	3-8 ③-F
4	グラディウスII (ニューバージョン)	1,550,600	ASS-OUT	3-8 ④-F
5	アサルト (ニューバージョン)	813,150	ASS-OUT	ALL
6	アフターバーナーII	HIT=1,148	RCH-ACT-ONN	ALL 元ACT
7	P-47(1P)	627,700	ASS-Qchan	R-6
8	ベラボーマン (ニューバージョン)	216,400	ZAT 川井	R-20面数優先
9	スーパーハングオン (シットダウン)	6'50"41	ASS-OUT	アメリカ
10	ローリングサンダー	461,220	ASS-WIZARD-WIN	ALL ナムコOLD ゲーム多数復活

ゲームセンタータイリョウ

宮崎県角田市角田字牛館6　☎(0224)62-1384　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	520,000	LSI	
2	ワンダープラネット	10,250,340	TKS	最終面クリア
3	ラビオレプス	1,791,400	TKS	最終面クリア
4	Mr. HELIの大冒険	489,490	TKS	最終面クリア
5	西遊降魔録	114,000	SSS	
6	熱血高校 ドッジボール部	359,700	ワタナベ	2周目の5
7	R-TYPE	980,000	MZ.	2-5
8	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI.	9面クリア
9	ギャラガ '88	1,605,190	PSI.	No.4.　S-5-29
10	1943	3,994,660	SCM. PLUMP	最終面クリア

アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174　☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	450,000	まさゆき	9面
2	スーパーリーグ	537,500	しぶちゃん	1周3回
3	ツインイーグル	2,261,500	いるり	LEVEL14
4	F-1ドリーム			
5	ワールドスタジアム			
6	グラディウスII	798,600	いるり	2周目4面 ①-F
7	グラディウスII	718,000	まさゆき	2周目4面 ②-F
8	グラディウスII	1,575,300	ゆう	3周目8面③-F
9	グラディウスII	1,071,300	まさゆき	2周目8面 ④-S
10	R-TYPE	全2周クリア	まさゆき	

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27　☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	5,212,030	BOK-久保田	JAPAN GP1位
2	1943改1P	4,414,390	BOK-久保田	全面クリア
3	1943改2P	5,471,060	TOR・MOO	全面クリア
4	ベラボーマン	366,600	斉藤治	全面クリア
5	ニンジャウォリアーズ	363,040	ANK	全面クリア
6	ラストデュエル	392,450	RADISH-左真樹	2-2　1P
7	ファイナルラップ	2'41"06	CAT	1P
8	ファイナルラップ	2'37"76	富永真樹	4P
9	グラディウスII	1,078,300	三浦雅也	2-7③-F
10	ストリートファイター	558,700	ZZZ	9面タイ

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル　☎(0188)32-2868　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン (ニューバージョン)	388,400	VIEGLE-ZK	全面クリア
2	アサルト (ニューバージョン)	741,800	NIN	全面クリア
3	地獄めぐり	1,238,020	VIEGLE-ZK	全面クリア
4	ぶたさん	704,340	NIN	全面クリア
5	P-47	933,000	赤坂まもる	8面
6	上海	784	TEN	6面「体力」
7	西遊降魔録	168,070	CAT	4面
8	SDI	139,150	VIEGLE-まだまだだぜい	3面
9	グラディウスII (ニューバージョン)	1,370,200	JORI	3-4④-F
10	ベラボーマン (ハードランク)	270,800	VIEGLE-HARUKA	全面クリア レベル2

ハイテクゾーンセガ山形店

山形県山形市七日町2丁目1-8　☎(0236)23-0080　☆=9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,389	E-SWAT'S-管理人さんっ!©	1コイン全面クリア
2	ギャラクシーフォース	1,721,470	ATM-BEE	EASIER 2-4
3	ギャラクシーフォースII	1,474,330	RMC-SHO	スタート1 4面
4	ホットロッド	311,812	VALTECH-狛犬	1コイン17面
5	ベラボーマン	210,600	私はMr.hope	1コイン24面
6	グラディウスII (ニューバージョン)	866,000	BOB®	2-8 ③-F
7	グラディウスII (ニューバージョン)	736,800	Mr. hope	2-4 ④-F
8	チェルノブ	339,450	KUZ	1コイン全面クリア
9	西遊降魔録(1P)	271,800	S.O	1コイン5面
10	アサルト (旧バージョン)	276,600	なカジまノリがす	1コイン7面

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	642,000	やらえだ	2-4① 1コイン ノーマル
2	グラディウスII	599,900	加賀真二	2-4② 1コイン ノーマル
3	グラディウスII	727,300	デブ修太	2-4③ ノーマル
4	グラディウスII	989,100	やらえだ	2-7④ ノーマル
5	ラストデュエル	294,200	加賀真二	1コイン ノーマル
6	ベラボーマン	338,700	留目広隆	1コイン クリア 旧バージョン
7	ストリートファイター	635,200	Oくん	1コイン 全面クリア
8	アサルト	770,650	HIT-ARY	11面 1コイン ノーマル
9	ダブルドラゴン	656,640	ビックリ組	1コイン ノーマル
10	アフターバーナーII	70,698,390	REACT-Y・M・O	HIT=1409 ノーマル

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル　☎(022)261-6911　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	2,920,260	ALBIREO	全面クリア 2面スタート
2	アフターバーナーII	HIT=1246	E-SWAT'S-管理人©	クリア
3	ベラボーマン (ニューバージョン)	442,000	RADISH-T.S.	クリア
4	コンチネンタルサーカス	6,288,520	ZYX(掬羅夢)	イージー ゴールイン
5	獣王記	574,200	SPREAM-RIO	クリア LIFE=5
6	P-47	1,909,200	E-SWAT'S-KTL©	RD, 8
7	アサルト	978,750	SPREAM-K.W.	旧バージョン クリア
8	西遊降魔録	756,080	SPREAM-Y.U.	クリア
9	上海	652	TAK	RD, 6
10	UFO戦士ようこちゃん	205,750	ファンタジーのNANNO	RD, 7

プレイシティキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F　☎(022)223-8380　☆=23

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン (ニューバージョン)	481,800	SPREAM-N.S.	全面クリア
2	アサルト (ニューバージョン)	882,450	SPREAM-K.W.	全面クリア
3	地獄めぐり	1,109,650	ZYX(掬羅夢)	BOS
4	グラディウスII (ニューバージョン)	4,186,700	SPREAM ㊎	7-8, ④-F
5	P-47	10,000,000+α	SPREAM-P.V. SPREAM-I.Z.	10周目3面 10周目2面
6	レイメイズ	2,264,020	SPREAM-BEE	標準設定 全面クリア
7	西遊降魔録	795,330	SPREAM-I.Z.	全面クリア ぶた
8	Dr.トッペル探検隊	1,461,930	SPREAM-I.Z.	全面クリア
9	ドラゴンニンジャ	419,400	SPREAM-I.Z.	全面クリア
10	ツインイーグル	2,844,700	SPREAM-I.Z.	ノーマル 全面クリア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17　☎(022)262-9065　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	624,540	へぺれけ与太郎	6面
2	航空騎兵物語	696,600	FXT-TON	2-5 エブリ設定
3	ベラボーマン (旧バージョン)	全32面クリア	THU・あぶそーぶ	クリアで統一
4	P-47(1P)	10,000,000	FXT-TON	10-2 残機17
5	FIドリーム	POINT 92	THU・あぶそーぶ	ALL F3:20点
6	アサルト (旧バージョン)	816,300	THU・あぶそーぶ	ALL
7	ドラゴンニンジャ(1P)	336,900	CHAT-PRS	ALL 4人設定
8	グラディウスII (ニューバージョン)	1,188,500	㋪PAC	④-F 3-2 4機設定
9	グラディウスII (ニューバージョン)	1,012,700	㋪PAC	③-F 2-8 4機設定
10	スーパーハングオン (シットダウン)	9'14"74	FXT-OMI	エキスパート 50秒 イージー

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3　☎(022)227-0524

	GAME	Hi-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	231,800	㋻	R-27
2	グラディウスII (ニューバージョン)	665,000	BATTLE HOPPER	2-4
3	P-47	1,223,500	BATTLE HOPPER	2-2
4	アサルト	707,700	始めて	E.E.
5	獣王記	220,400	K.T.	
6	地獄めぐり	564,500	CAS	R-6
7	ラストデュエル	347,100	やっぱしyuiチャン!	2-2
8	リングの王者	52,830	Y.S.	
9	西遊降魔録	768,010	ロボコッパー	ALL
10	アウトラン	40,666,700	N.G.	4'50"65

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.10	No.11
No.14	No.15
No.16	No.17
No.18	No.19
No.20	No.21
No.22	No.23

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

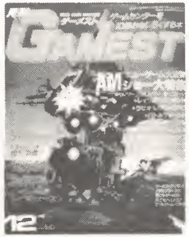
株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりかな) お名前	年齢 (　　　) 才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

特集：AMショー
ニューゲーム大攻勢



No.15 ('87 12月号)

特集：AMショー先取り
R―TYPE 2周目攻略



No.14 ('87 11月号)

特集：マップ特集
妖怪道中記他



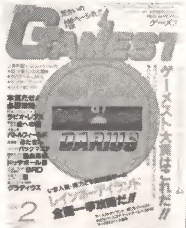
No.10 ('87 7月号)

特集：新作ヘリ空中会戦
4機種



No.18 ('88 3月号)

特集：ゲーメスト大賞は
これだ!!



No.17 ('88 2月号)

特集：アフターバーナーⅡ
立体マップ付全ステージ



No.16 ('88 1月号)

特集：グラディウスⅡ
ベラボーマン



No.21 ('88 7月号)

特集：AOUショー大特集



No.20 ('88 5月号)

特集：火花を散らせ!!
丸ごと攻略



No.19 ('88 4月号)

君こそゲーメスト！

グラディウスII（ニューバージョン，エブリ150,000点，面数優先）

ゲージ	バリア	面数	点数	ネーム	店名
①ミサイル	フォースフィールド	5周目8面	2,594,000	Extreme-S.S	個人申請ハイテクセガ三宮（兵庫）
②スプレッドボム	フォースフィールド	5周目8面	3,203,500	ILG-K.M	プレイシャトー（神奈川）
③フォトントーピドー	フォースフィールド	8周目8面	4,782,800	ILG-K.M	プレイシャトー（神奈川）
④2-ウェイ	フォースフィールド	11周目8面	7,116,200	ILG-K.M	プレイシャトー（神奈川）

地獄めぐり	2,037,920	DOUGO（まだ伸びる）	プレジャーキャッスル（東京）
ベラボーマン	576,600	NCS-..A	ハイテクセガ表町（岡山）
アサルト（旧バージョン）	1,061,150	Tea'S-D	ゲームセンターUFO（神奈川）
アサルト（ニューバージョン）	941,200	飛脚-RAYS	PC旭川（北海道）
1943改（1P）	4,651,260（モビ×2）	PC-ZIN	プレジャーキャッスル（東京）
1943改（2P）	6,429,910（モビ×2）	ずんたたぱあっち＋田畠恒保教頭®TM	個人申請ウイルトークタイトー（金沢）
西遊降魔録（3人）	805,590	RVS-MAX	プレジャーキャッスル（東京）
ラストデュエル	806,400	DLF-ZTT-M.M	個人申請ゲームセンターコスモ（大阪）
リングの王者	5,060,200	FPG-MTS	キャノン最前線（愛知）
UFO戦士ようこちゃん	999,999＋α	なぞのおじさん	ハイテクセガ柏（千葉）
		UUUた	キャノン最前線（愛知）
		MIN	ビデオゾーン50（鳥取）
レイメイズ	2,383,680	FREEZIN'	個人申請ジョイパークゼノン（北海道）
航空騎兵物語	1,071,800	Sniper-MIU	個人申請ゲームプラザ（熊本）
功里金団	773,900（5面）	RVS-GUN	プレジャーキャッスル（東京）
チェッカーフラグ	545,190	NJP-八NIS	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
獣王記（ランクハード）	588,000	EGC-元MKZ	個人申請荏原ゲームコーナー（東京）
ダッシュ野郎	260,940	EGC-元 MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
ギャラクシーフォース	30,000,000＋α	CAN'SAD	ハイテクセガ表町（岡山）
ギャラクシーフォースII	3,310,870	FRS-N.O	個人申請大塚アカデミー（東京）
アフターバーナーII	HIT＝1604	FGK-VIRGO	プレイランド片町（石川）
F-1ドリーム	92ポイント	THU-あぶそーぶ	ゲームコーナーロム（宮城）
		Locky 7 ½ TM SUPER LEE 2	がらん3（長野）
P・47	1000万点＋α	全国5名の皆様	
チェルノブ	493,050	JAG-ドラ博士H.S	個人申請荏原ゲームコーナー（東京）
Dr.トッペル探検隊	1,565,050	RVS-MIU	個人申請プレイランドいこい（東京）

ファイナルラップ

2P	2'16"35	G.M.C.HSA & G.M.C.MIE	ゲームプラザ（熊本）
3P	2'16"61	HSA & MIE & NOM	ゲームプラザ（熊本）
4P	2'14"28	NEG, TECCHI, T.M, 帝	個人申請PC西萩（東京）

前号の訂正

レイメイズ	2,144,300	やんちゃさん・Z君元気？田畠恒保教頭	個人申請ウイルトークタイトー金沢店

人気度NO1（？）のグラディウスIIですが、結局1000万点は達成ならず。そのかわり、他のゲージの記録はジワジワ伸びてきてます。シールド使用者はついにいなくなってしまいました。

ベラボーマンは、永久パターンのできないバージョン（バージョンC）のみの集計ですが、かなりキレています（失礼）。

アサルトも、両バージョン共記録が伸びています。

地獄めぐりは、ちまたでは永久パターンがあるという話ですが、いまだに見つかっていないので集計しました。見つかったら、ぜひご一報を。

ギャラクシーフォースは、ノーマル設定で終わらない人が出てしまったので、次回からはIIのみ集計します（ほとんどIIに変ってしまうという話が…）。

その他では、一部タイ記録や久々更新された機種などがあります。チェルノブは、プレイヤー曰く、「全部撃ったと思う。発狂!!」と言ってます。

そして、前号の訂正があるのですが、レイメイズでの集計ミスが発生しました。全て私が悪いのです。

（悠理）

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4　☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	1,916,900	モンキーボンバーズ R.S しょうちゃん	4-4
2	ベラボーマン（ニューバージョン）	356,500	SFO-Zap-Y-A	32面1コイン
3	ドラゴンニンジャ	181,500	モンキーボンバーズ Tyr	R-7 1コイン
4	ツインイーグル	1,662,900	モンキーボンバーズ 小野道弘	L-13 1コイン
5	アサルト（ニューバージョン）	704,250	SFD-Zap-Y-A	R-11 1コイン
6	上海	384	UWM	
7	パックマニア	387,820	SED-T.C-S.Y	R-10 1コイン
8	ドラゴンスピリット	1,218,750	長谷川岳史	全面クリア
9	チェルノブ	330,250	SRM-平野	全面クリア
10	コンバットスクール	261,460	吉原浩二	

ウィルトークタイトー1号店

群馬県高崎市鞘町32　☎(0273)26-4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	26,134,910	アサヤの若だんな，約束の基板くれ	1コイン全クリア
2	グラディウスII			
3	ニンジャウォーリアーズ	283,600	MIKI	くの1 1コイン
4	アサルト	776,650	TEN	ランクA.5機設定 ALLクリア
5	ツインイーグル	742,400	RYU	レベル9 2面
6	ドラゴンニンジャ	188,900	S.K	1P
7	スーパーハングオン	2'46"85	MFP	ビギナーコース ランク イージー
8	コンチネンタルサーカス	5,574,440	KEI	コックピット ノーマル JGP 1位
9	ギャラクシーフォース	1,276,480	EVE	2-2，イージスト
10	オペレーションウルフ	225,000	I.M	R-1

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	西遊降魔録	190,270	RIKI君	5面
2	上海	676	パピョンII	4面クリア
3	アサルト	22,700	MBL-みなみのよーこ	2面
4	グラディウスII	3,571,700	MBL-LiBRA	③-F 6-8面
5	パドルマニア	47,050	MBL-南野陽子	初級7面
6	ビジランテ	38,000	MBL-南野陽子	4面
7	麻雀クリニック	56,700	N.V.W.／	
8	アフターバーナーII DX	319,134,120	RWL-UK	HIT＝1170
9	ホットロッド	217,584	RWL-UK	13面
10	ギャラクシーフォース	1,278,040	CPU	2-2

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	11,176,900	？	3-4
2	地獄めぐり	548,500	OHA-NET	6面
3	F-1ドリーム	70ポイント	CMO-MAL	全面クリア
4	1943改	4,324,440	LUC	2-3
5	R-TYPE	2,280,400	厚見	2周クリア
6	究極タイガー	11,602,000	CRS S,S	999＋α
7	ラストデュエル	437,350	LUC	2-3
8	ダッシュ野郎	159,860	T,S	ボストン
9	1943改（2P）	5,718,960	CMO&IGC	2P合計 全面クリア
10	功里金団	300,000	ポニー	当店目標スコア

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15-12　☎(04297)4-3132　☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	1,246,400	AMS-薫子	3-4 ①-F
2	グラディウスII（ニューバージョン）	1,005,000	AMS-NOV	2-8 ②-F
3	グラディウスII（ニューバージョン）	1,232,600	兄目三十四	3-4 ③-F
4	グラディウスII（ニューバージョン）	1,810,100	AMS-薫子	3-8 ④-F
5	ストリートファイター	584,900	CRS-KEI	サガットテーブル
6	究極タイガー	10,869,520	CRS-ドランク長谷川	エリア995
7	レインボーアイランドEX	11,103,800	CRS-麗夢YURI	C＝10 30面
8	アサルト（旧バージョン）	797,150	CRS-RAN薫	全面クリア
9	ニンジャウォーリアーズ	.290,060	CRS-RAN薫	全面クリア
10	Mr. HELIの大冒険	705,320	CRS-RAN薫	全面クリア

カジノカーニバル ☆＝2

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F-1ドリーム	53	たいま	
2	P-47	962,800	YOU	8面
3	航空騎兵物語	1,020,500	豊司憲田	1コインALL
4	カウンターラン	229,440	ダイアナ 新装大快進	ビギナー38面
5	アサルト(旧バージョン)	704,150	星	1コインALL
6	忍	711,350	拝島水谷	1コインALL 20000×15
7	グラディウスII	1,474,300	SIN	3-8 ③-F
8	グラディウスII	2,270,900	拝島福田	4-8 ④-F
9	1943改	4,320,060	やる気 lim x→0 X	1コインALLモビ?
10	1943改(2P)	1P 3,437,490 2P 2,460,270	SIN㊎	1コイン(2コイン) ALLモビ0

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆＝37

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	1,894,650	HTL-Y.N.	ALLクリア 残機7人
2	P-47	10,000,000+α	JAG-道草-AXI	9-5にて達成(70)
3	ベラボーマン(ニューバージョン)	422,000	SSC-TSU	ALL
4	グラディウスII(ニューバージョン)	2,238,900	H.S(理I)	4-8 ①-F
5	グラディウスII(ニューバージョン)	2,463,900	HTL-Y.N	4-8 ②-F
6	レイメイズ	2,320,220	CRAMP BOY	ALL 3ミス 鏡なし
7	SDI	79,630,230	SSC-VAP	ノーミス オールパーフェクト S=34 減点なし
8	720°	281,220	T.M	点数部門 M=328
9	ブラステロイド	2,807,180	ACU-KEI	エキスパート 1コインクリア
10	ビンジケーター	113,050	OSA	5-4 HARD

ゲームプラザ

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	5,703,660	S・F・F-μ	JAPAN RANK1
2	地獄めぐり	783,790	ネーム考え中	ROUND7
3	アサルト	576,700	S・F・F-μ	クリア
4	ベラボーマン	345,400	S・F・F-μ	クリア
5	P-47	1,007,900	S・F・F-S・F じゃみんぐ	ステージ8
6	Dr.トッペル探検隊	625,940	SHIGE・W	ALLクリア
7	グラディウスII	1,134,900	KSG-ITO	①-F 2-8
8	R-TYPE	1,350,800	AHO-どどんば助六	2周クリア 残4
9	A-JAX	2,124,900	ACT	クリア
10	ドラゴンニンジャ	228,200	KSG-ARMS都	1コイン 7面BOSS

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	2,037,920	DOUGO(まだ伸びる!)	ノーミスクリア 1UP×0、残7
2	功里金団	773,900	RVS-GUN	最終面 ノーマル、3設
3	西遊降魔録	805,590	RVS-MAX	オールクリア、ノーマル、3設、悟空
4	西遊降魔録(2P)	900,820	SSC-ONO SSC-ASP	オールクリア 悟空と沙悟浄
5	航空騎兵物語	1,060,300	EXT-CPU	オールクリア、ノーマル、3設
6	1943改	4,651,260	PC-ZIN	オールクリア、モビ×2 ノーマル
7	1943改(2P)	6,356,560	RVS-CHANI RVS-FIN	オールクリア、モビ×1 ノーマル
8	コンチネンタルサーカス(アップライト)	6,048,380	EMG-バイオスパーク 究極の横スクロール!	オールクリア、ノーマル 燃×3
9	ダッシュ野郎	191,240	RVS-MAX(きなこ棒)	N.Y.レースまで 1位×3
10	ワールドスタジアム	13-0	K.T	3回コールド ガイアンツ使用

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	航空騎兵物語	822,800	S. NOVA. DAN	2-5
2	P-47	741,400	吉田洋	7面
3	ベラボーマン	375,600	GACHOON INP	19
4	ラストデュエル	666,350	S.NOVA DAN	NEWバージョン クリア
5	アサルト	806,600	½TM-MF㋶	EE(クリア)
6	アフターバーナーII	322,547,600	EAC	HIT 1455 クリア ノーミス
7	サンダーブレード	4,871,720	EAC	クリア
8	ダライアス	7,021,550	S. NOVA. DAN	Y・ZONE
9	チェッカーフラグ	409,970	QUESS. P	3面
10	グラディウスII	1,681,900	坂本	ハード ④-F 3-4

サンペデックナムコランド

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	1,622,100	AAS-KWM	3-8 ④-F
2	アサルト(ニューバージョン)	734,800	Mu(ムー)	全面クリア
3	ベラボーマン(ニューバージョン)	89,900	CHAT-KIM	1コインクリア Lowスコア
4	地獄めぐり	1,035,140	MIRAGE-B・K	BOSキリンに負けた
5	レイメイズ	1,413,110	CHAT-YD・PSION	標準設定 全面クリア
6	ファイナルラップ	2'18"03	原口建吾, JUN.A, 宇津木理人	3人協力プレイ
7	ツインイーグル(1P)	1,737,800	TEXT-I♡KI	LEVEL13
8	アレスの翼	591,000	CHAT-アズール卿	全2周クリア
9	ヘビーバレル	1,492,900	RICK	クリア
10	燃えろプロ野球 ホームラン競争	連続8本	CHAT-とっぱ	ゲリだー(人名)

プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340 ☆＝15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47(1P)	1,068,900	DARK-ELF	8面
2	地獄めぐり	538,470	平石努	6面
3	ファイナルラップ	2'24"76	帝&T・M&TECCHI	6人プレイ
4	グラディウスII(ニューバージョン)	2,035,400	ILG-NEOmkII	①-F 3-8
5	グラディウスII(ニューバージョン)	3,203,500	ILG-K.M	②-F 5-8
6	グラディウスII(ニューバージョン)	4,782,800	ILG-K.M	③-F 8-8
7	グラディウスII(ニューバージョン)	7,116,200	ILG-K.M	④-F 11-8
8	ベラボーマン(ニューバージョン)	344,800	ILG-NEOmkII	全面クリア
9	1943改(1P)	3,856,130	でんすけ	全面クリア
10	1943改(2P)	5,863,730	ILG-K.M&NEOmkII	全面クリア

ハイテクノーベル神保町店

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	1,773,040	GouF	ノーマル全面クリア
2	功里金団	569,000	ちゃむ	ノーマル4面
3	P-47	4,014,600	TYRANT-HIM	ノーマル29面
4	レイメイズ	2,298,110	TYRANT-HIM	ノーマル全面クリア
5	1943改	4,100,750	TYRANT-HIM	ノーマル全面クリア
6	西遊降魔録	763,310	AZH-117	ノーマル全面クリア
7	ダッシュ野郎	223,030	TYRANT-HIM	全面クリア イージー
8	スーパーリアル麻雀PIII	みきの服2枚	ブレード参上!	1コインイージー

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン(ニューバージョン)	370,200	MIRAGE-B.K	R.33(クリア)
2	グラディウスII(ニューバージョン)	864,000	MIRAGE-MRI	2-4 ③-F
3	P-47	1,116,200	REC - VKT - FAIR(AC)	R.8
4	アサルト(ニューバージョン)	443,750	MIRAGE-B.K	R.9
5	上海(1P)	140	問屋の息子	R.1
6	上海(2P)	1P 130 2P 120	原田&問屋の息子	R.2
7	オスカー	335,800	H.M	ノーミスALL
8	Mr. HELIの大冒険	623,930	REC-中村由真	ALL
9	究極タイガー	4,658,630	MIRAGE-MAX	エリア431
10	忍	546,150	REC-TKM	ALL

ゲームセンターUFO

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606 ☆＝11

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラスト・デュエル(1P)	712,850	URX-POM-ART	ALL
2	P-47(1P)	10,000,000+α	URX-緑の少年	9-7
3	アサルト(旧バージョン)	1,061,150	Tea'S-D	ALL 5、10面稼ぎあり
4	グラディウスII(旧バージョン)	3,498,500	ARC-VGC	④-F 5-8 7万エブリ
5	リングの王者(1P)	2,691,600	URX-UWT-SUM	体力+90設定 ALL 残261
6	ダッシュ野郎	253,340	YUM-Y-D	ALL(イージー)
7	地獄めぐり	1,184,690	URX-EMG-SUM	ALL 残2
8	チェルノブ	492,800	URX-緑の少年	ALL(新記録) 見学待ってます
9	ドラゴンニンジャ(1P)	405,300	EGCの道草野郎 JAG-WOP	UFO米沢店の FGK-TOMさん
10	チェッカーフラグ	533,320	YUM-Y-D	ぜひ一度本店にも来て下さい。

荏原ゲームコーナー

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆＝11

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェルノブ	427,850	ICK-ドラ博士Ⓗ	全面クリア
2	獣王記	581,800	EGC-(元)MKZ	全面クリア
3	地獄めぐり	1,799,320	S.P.T.	全面クリア 残5
4	P-47	10,000,000+α	JAG-WOP(道草野郎)	9-5、(R-69)残7
5	P-47	10,000,000+α	JAG-道草-AXI	9-4、(R-68)残21
6	ダッシュ野郎	260,940	EGC-(元)MKZ	N.Y. Champ
7	グラディウスII	1,493,200	JAG-局長ぺん茶	3-8 ④-F
8	シティボンバー	10,000,000+α	Tea'S-D	5-5
9	ドラゴンニンジャ	409,900	JAG-WOP(道草君)	全面クリア
10	ベラボーマン	356,100	EGC-ウパ	全面クリア

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	2,385,100	REC-TOK	5-8 ①-F
2	グラディウスII(ニューバージョン)	1,080,200	EMPTY	2-8 ②-F
3	グラディウスII(ニューバージョン)	1,003,800	ZUKKO	2-8 ③-F
4	グラディウスII(ニューバージョン)	1,204,200	ZUKKO	3-1 ④-F
5	ホットロッド	314,850	COT-ARTS	1コイン17面 Red
6	アサルト	801,300	JAP	クリア
7	ベラボーマン	372,200	MIRAGE-B・K	クリア
8	獣王記	346,700	EMPTY	5面 ザコは強い!
9	UFO戦士ようこちゃん	375,500	REC-TOK	1-2面で圧死
10	サンダーブレード	5,148,390	Rimi	クリア ノーミス

ジョイランド オレンジ

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	6,005,460	杉山	1コインクリア 1位
2	地獄めぐり	1,245,360	ECM-ZENJI	ALLクリア 残2人
3	ラストデュエル	246,650	SBK-遊び人	5面
4	航空騎兵物語	408,900	しおぱんくん	6面
5	ニンジャウォリアーズ	422,020	しおぱんくん	クリア
6	西遊降魔録	245,890	沖津昭二	5面
7	ツインイーグル	1,136,100	SBK-M・H	
8	1943改	4,586,740	SBK-血祭り智	クリア モビ0
9	A-JAX	1,746,400	SBK-M・K	クリア イージー5機
10	R-TYPE	1,062,500	ZG-PUL	2周クリア

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,279,700	TOSHIO.O	3-1 ④-F
2	チェルノブ	344,650	STK	1コイン ALL
3	R-TYPE	962,200	YOM-IKK	2-5
4	アサルト(旧バージョン)	798,850	DAJI	11面
5	究極タイガー	10,541,190	KEN-H	5-4
6	ソニックブーム	459,450	NOJ	11面
7	ダッシュ野郎	188,130	VAN・量平	6面
8	P-47	920,800	NOJ	7面
9	A-JAX	2,059,600	NOJ	7面
10	アークエリア	3,326,700	APS	ALL, クリア

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォース	12,083,860	TAK	(14周目の1面) イージー
2	グラディウスII	1,048,700	PRY-YSP	③-Fくりあ(ハード)
3	ツインイーグル	808,600	森岡利郎君	L9
4	西遊降魔録	255,730	u.v	脳みそ強し!!
5	ベラボーマン	全面クリア	なぞの人	3コインで…
6	P-47	757,300	RYU	
7	獣王記	429,800	へんなおじさん	5R イージー
8	UFO戦士ようこちゃん	999,990	なぞのおじさん	カンスト イージー

■ヒットゲームBEST10

ナムコ引続き好調！ 1・3・4位

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
2	1	ワールドスタジアム	493	ナムコ
1	2	グラディウスII	378	コナミ
4	3	ベラボーマン	274	ナムコ
5	4	ファイナルラップ	216	ナムコ
6	5	アフターバーナー	196	セガ
—	6	地獄めぐり	176	タイトー
—	7	アサルト	152	ナムコ
3	7	R-TYPE	152	アイレム
12	9	P-47	133	ジャレコ
9	10	アウトラン	117	セガ

11位	スーパーリアル麻雀PART III 100	12位	獣王記 94	13位	コンチネンタルサーカス 85	14位	上海 83	14位	ホットロッド 83

〔注〕ハイスコア掲載店にハイスコア表とは別に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は74店の6月末現在で集計しました。


新潟県 石田、角田、KAZ、しょーいち

ワールドスタジアム 1位に浮上

今月はグラディウスIIが2位に落ち、ワールドスタジアムが初のTOPにおどり出ました。新しく入ってきた機種としては、地獄めぐり、P-47といったところです。

ワールドスタジアムは、広いプレイヤー層に支えられているのが強みです。ゲームとしては複雑なルールでも、それがスポーツとして一般に知られているルールなら誰でもすぐ理解できます。そんなスポーツゲームの最大の長所を充分発揮していると言えるでしょう。

しかも、このゲームはパターン化があまりできないので、いつプレイしても新鮮な感覚を味わえます。当分TOPの座は揺るがないのではないでしょうか。

グラディウスIIは、1ランクダウンしました。このゲームは最近プレイヤー層がかなり変わってきました。

発売当初は新しいゲームに飛びつく傾向のあるプレイヤーがついていて、1周めの後半、2周めで終わる人が多かったようです。この時期は台が全く開かず、常に何人ものプレイヤーが台のまわりについていました。

最近は、台はあいている時もあって、遊んでいるプレイヤーは当初とは大部違います。だいたい3面で終わる人が大多数のようです。発売当初グラディウスIIをやっていた人はやめてしまった人が多いようですね。

3位のベラボーマンは、アサルトが落ちた分繰り上がった形になりました。人気度は先月に引き続いて現状維持といったところでしょうか。

現状維持といっても、スポーツゲーム、筐体物以外のテーブルゲームでは人気を何カ月も維持するのは大変なことです。健闘しているといっていいでしょう。

ねばるファイナル アフターバーナー

ファイナルラップ、アフターバーナーは相変わらずベストテンの中位に粘っています。新製品はこの2機種より上位に出るかどうかによって、ヒットゲームかそうでないかがはかられそうです。

6位の地獄めぐり、9位のP-47はどちらもまあまあのヒットのようです。一気に上位とはいきませんが、来月もなんとかベストテンに残りそうです。

地獄めぐりはゲームとしてはよくできているのですが、キャラクターものでハイテクニックが要求される部分があります。一般プレイヤーがついてくれるかどうかに多少の心配がありましたが、健闘しているようですね。

R-TYPEは先月ベストテンから落ちたものの、再び7位に返り咲きです。テーブルゲームですが、アフターバーナー並の寿命でがんばっているようです。まだまだゲームセンターに残しておきたいゲームですね。

アサルトは3位から7位へ落ちました。テーブルゲームは落ち始めると速いだけに、心配です。

来月の新製品は、ロストワールド、迷宮島あたりがどのような位置にくるかが楽しみです。

（ぜんじ）

ニュースターグループ4店
山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	1,782,670	SET	(1面スタート) ニュースター
2	リードアングル	142,680	K.K.	6面 ニュースター
3	地獄めぐり	1,548,500	JNY-NUT	オールクリア ニュースター
4	ラストデュエル	381,600	ボチャ	2-2面 ニュースター
5	ドラゴンニンジャ	341,300	JNY-D.S	全面クリア ニュースター
6	コンチネンタルサーカス	54,880,040	SET	オールクリア ニュースター
7	西遊降魔録	844.650	BUB-エリカ	オールクリア 上高地
8	獣王記	475,600	JNY-D.S	オールクリア 上高地
9	レイメイズ	943,000	DFN	スターライト
10	エースアタッカー	ビギナー5回戦	エリカ	スターライト

プレイシティキャロットIN 甲府（甲府集辺集計）
山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	1,763,750	DAZUNI 中もちょ	ALL(残4)
2	P-47	1,233,800	SETTI	10面
3	ベラボーマン（ニューバージョン）	364,900	DAZUNI B.I	33面
4	レイメイズ	1,422,380	ZAP	ALL
5	西遊降魔録	270,000	よしかずくん	5面
6	ドラゴンニンジャ	335,100	JNY・B.S	ALL
7	アサルト（旧バージョン）	830,150	DAZUNI B.I	ALL
8	ファイナルラップ(4P)	2:26:61	C&P ILM	4周設定
9	モンターランド	7,077残し	DOZUNI TN-KO	ALL
10	究極タイガー	8,763,660	DAZUNI 中もちょ	840エリア

がらんがらん ☆＝1
長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	937,500	TEN	2-7
2	グラディウスII（旧バージョン）	686,800	ATM Fowl's chick	④-F 2-4 エプリ7万
3	ドラゴンスピリット	1,082,770	ATM TEL²7	クリア
4	1943改	4,382,000	ATM Aries' なんの㋣	大和100%クリア モビ×3
5	1943改(2P)	5,717,000	ATM Buchi& なんの	大和100%クリア モビ×0
6	A-JAX	1,723,700	P.ST 地下鉄童子 YAWARA!	永パなしクリア
7	アサルト（ニューバージョン）	660,100	P.ST地下鉄童子木下淳由香一っ!	1クレ 11面不調
8	Dr.トッペル探検隊	380,110	ATM Ariesなんの㊙	R-6
9	ぶたさん	647,580	ATM Pretty CNO	クリア
10	ジェミニウイング	2,421,930	ATM Buchi& Ariesなんの	クリア 2P 設定5キ

がらん3 ☆＝2
長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリアル麻雀PIII	63,300	スカイロード	10枚目
2	ワールドスタジアム	155m	せいぴゃ	ホームランバース
3	グラディウスII（旧バージョン）	1,123,100	PIP	①-F 3-4 7万エプリ
4	1943改	4,120,450	APO'S FINAL STAR	大和撃沈100% モビ×0
5	ベラボーマン（ニューバージョン）	222,300	FABLS-かっちゃく	R-23 1クレ
6	地獄めぐり	504,610	P.ST HIROちゃん	6面 むらさき×2 あか×1
7	レイメイズ	333,660	P.ST 地下鉄童子 木下淳	22面 設定標準
8	F1ドリーム	Point=92	Lucky7½ TM SUPER LEE2㋷	F3000 20pint, F1 2周クリア
9	アウトラン	4′38″40	TiNY-MID from パラス	D-コース ノーマル 当店初の30秒台
10	スーパーバブルボブル	9,999,990	Lucky7½ TM APO	6周目51面

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	398,500	マイナーTAN㋷	1コイン全面クリア
2	地獄めぐり	824,890	恵一and恵美	ラストのししまい
3	グラディウスII	2周目8面	ERG	③-F
4	グラディウスII	3周目8面	PIP	④-F
5	アサルト	847,650	E.R.	
6	レイメイズ	2,062,290	MBX-Sir	標準設定 1コイン全面クリア
7	P-47	1,660,500	MBX-宮下	
8	バーディトライ	−7	恵-and恵美	1コインHOLE OUT
9	F-1ドリーム	65point	SUPER LEE2㋷	2周クリア
10	上海(2P)	1,252	JAM & NSR	

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9　☎(0258)36-0991　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	401,000	VINSENT	1コイン ALL クリア他多数
2	アサルト	773,650	NASKA-AGK	ALL タコミス3回
3	究極タイガー	10,000,000+α	FGK-らんま	エリア 999 5-3
4	P-47	1,825,700	WAKA	2-7
5	地獄めぐり	全面クリア	不明	スコア不明
6	バーディートライ	−2	A-JAX	HOLE OUT
7	グロブダー	338,800	A-JAX	B76
8				
9				
10				

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	364,100	ずんたたぱあっち	R-31
2	獣王記	223,200	CRUX!Ⓡ TM	R-3
3	アフターバーナーII	HIT＝1,246	HITが少ないアーサくん	クリア
4	西遊降魔録(1P)	269,420	日出郎くんはアーサくん	最終面の首
5	西遊降魔録(2P)	400,890	AMI&筋肉魔人	最終面
6	ホットロッド	10,488,111	KAN, GⓇ TM	19-26 11時間22分14秒
7	UFO戦士ようこちゃん	247,950	竜王藤波辰巳Ⓡ TM	R-7
8	火激	全面クリア	筋肉魔神	つかれた……
9	忍	535,420	KAN,GⓇ TM	タコミスクリア
10	チェルノブ	381,200	超人的な男	クリア

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	獣王記	227,600	鉄神"J"	R.3
2	ベラボーマン	265,400	くまさん梶川ーけろよんすぴりっと最高	R.24
3	P-47	1,106,900	くまさん梶川ーアメリカ行きニュータイプ	R.8
4	ホットロッド	302,840	富山のかんじぃ	1コイン
5	西遊降魔録	277,610	鉄神"J"	3人設定 R.5
6	UFO戦士ようこちゃん	406,050	松本陽子	
7	アフターバーナーII	HIT＝1,162	ひばり"冨永みーな♡"ゆたか	1コイン4機設定 ALLクリア
8	上海	700	越村	健康
9	サンダーブレード	5,121,440	OSA	ALL
10	Mr.HELIの大冒険	563,190	高橋ならぬ高林名人の弟子三ス部白仙人	ALL

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3　☎(0762)21-9415　☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	5,609,900	FGK-VIRGO	10-8 ④-F
2	アフターバーナーII	HIT＝1,604	FGK-VIRGO	ALL
3	1943改	4,589,930	FGK-VIRGO	ALL モビ×3 1P
4	1943改	6,124,510	田島恒保教頭Ⓡ TM +ずんたたぱあっち	ALL モビ×1 2P
5	アサルト (旧バージョン)	809,120	FGK-VIRGO	ALL
6	ベラボーマン (旧バージョン)	391,400	ずんたたぱあっち	ステージ32
7	獣王記	455,000	IKS-EXPO夫	ステージ5
8	地獄めぐり	1,720,020	ずんたたぱあっち	ALL 残7 5機設定
9	ラストデュエル	528,700	IKS-EXPO夫	2-5
10	ダッシュ野郎	215,500	田島恒保教頭Ⓡ TM	ALL N.Y 18TH

夏休みだ!!　それで?

この際、君の意見を バンバン 出してくれい。

◆賞金(品)

1席…3万円　2名
2席…2万円　2名
3席…1万円　2名
佳作…賞品　数名
参加賞があります

●年齢・職業・性別不問。プレイヤー、店経営者、店員、メーカー社員など…どなたでもご応募下さい。

ゲーメスト／コインジャーナル共催

ゲーム懸賞論文募集

さっそくですが、ゲーメストはコインジャーナル誌と話し合って、読者の皆さんから「ゲームに関する意見」を大募集することにしました。思っていることは志に出してこそ意義あり、ですね。多数の応募待ってます。

応★募★要★項

■テーマ
◆ゲームに関するものなら自由
〈例〉
●ゲームのどこがいけないの?(先生や親に言いたいこと)
●こんなゲーセンは嫌いだ(店に言いたいこと)
●面白いゲームとは?(メーカーに言いたいこと、長時間プレイなど)
●私とゲーム(ゲームとの関わりや経験、その楽しさ、魅力など)

■発表(作品及入賞者)　ゲーメスト及コインジャーナル誌

■枚数　400字詰め原稿用紙10枚以内

■締切　9月30日(当日消印有効)。住所、電話、年齢、職業を明記して下さい。

■原稿送付先

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
(株)新声社内
「ゲーメスト」GAME懸賞論文係
〈担当：高橋己代子〉

〒530　大阪市北区兎我野町9-23　聚楽ビル
(株)コインジャーナル内
「コインジャーナル」GAME懸賞論文係
〈担当：大迫拓志〉

●ゲーメスト、コインジャーナルどちらでもOK。郵送でお送り下さい。なお応募原稿はお返ししません。ご諒承下さい。

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10　☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	173,500	NK	L.18
2	グラディウスII	873,400	M.I	2-6 ④-F
3	スーパーハングオン	5,15,12	HRC	アジア シットダウン
4	シルクワーム	1,570,600	FSG-SYP	永パなし
5	F1ドリーム	30P	PIL	
6	ファイナルラップ	2'35"91	NAO	1人用
7	1943	2,509,260	うすいやすまさ	S.15
8	ウェック ル・マン24	617.1	PMO	

ハイテクセガ万代店

☆＝2

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォース	1,014,100	END	2周1面 イージー
2	アフターバーナーII	HIT＝1,600	FGK-SOH	クリア
3	グラディウスII	1,508,700	KATS-IHI	④-F 3-8 ハード
4	アサルト (旧バージョン)	918,450	FGK-SOH	クリア ノーマル5機
5	ベラボーマン	327,300	DNK-ひろし丸	30面
6	P-47	824,700	FGK-仲の良い二人	7面
7	獣王記	449,600	ひろりん	5面
8	西遊降魔録	245,570	DIO	
9	UFO戦士ようこちゃん	974,250	FGK-BiG-K	2周8面
10	上海	784Pts	AKIRA・Y	ハード設定 6面

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地　☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォース	859,570	エキゾチックトウキョウ	4面
2	ファイナルラップ	2'31"36	グーリーAフランシス	1P
3	オペレーションウルフ	458,750	FGK COM R/TM	1コイン 2-3
4	ベラボーマン	317,400	DNK五代響子	1コイン R-29
5	P-47	782,400	おちゃる	1-8
6	グラディウスII	2,448,400	FGK ダッシュ野郎	4-8 ④-F
7	獣王記	317,800	ガッチュー吉村改め EMI & AOI	1コイン, 1P R5
8	アサルト	98,950	長谷川	1コイン R-5
9	アフターバーナーII	206,767,360	なーんしーうきいい	HIT＝1426 ALL

ジャスコ屋上プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランドEX	13,522,550	FREEDOM-CST	R-32 C-10入力
2	ツインイーグル	1,597,600	GPT-TAF	LEVEL13 1P
3	アサルト(ニューバージョン)	763,400	D²S-MT響 RIHAKU-刻	ALL
4	航空騎兵物語	812,900	うる星&めぞん狂Y.T	2周-5面
5	グラディウスII(ニューバージョン)	1,700,800	うる星&めぞん狂Y.T	3-8 ③-F
6	グラディウスII(ニューバージョン)	3,571,500	Y.S.Rのナベさん	6-8 ④-F
7	ベラボーマン	367,600	美杉太郎	ALL
8	P-47	873,000	FUN	R-7 1P
9	ファイナルラップ	2'32"86	再び参上西村和宏	1人プレイ
10	ファイナルラップ	2'33"68	再び参上西村和宏	2人プレイ

ビッグキャロット京都
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47	6,803,700	GEK	R49-(7-1)
2	ベラボーマン	413,300	TURKEY	ALLクリア
3	グラディウスII	1,976,400	だれかぬいてー	4-4 ③-F
4	オペレーションウルフ	430,500	D.I.	2-2
5	アサルト	363,300	sasaki	1コイン ノーミス オールクリア
6	シルクワーム(ヘリ)	2,329,100	R12に進めないK.Y	R-11
7	シルクワーム(ジープ)	3,333,200	TNK From 高槻	1ミス
8	レインボーアイランド(EX)	20,447,930	MPY-よしみ	5ミス ALL 残8 コマンド10シークレット8
9	スーパーコントラ	11,089,300	つとむ	2-4
10	スーパーリアル麻雀PIII	2人目2枚目	ANG商事(株)	ノーマル

イエローハット ☆=29
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォースII	2,344,500	名人(ZKS)(た)	ノーマル6面スタート=1面
2	地獄めぐり	1,761,190	ルート2	ALL 残5人
3	グラディウスII(ニューバージョン)			今月申請者なし①
4	グラディウスII(ニューバージョン)	1,088,400	名人(ZKS)(た)	3-1 ②-F
5	グラディウスII(ニューバージョン)	2,981,200	GMC-ZEUS	5-4 ③-F
6	グラディウスII(ニューバージョン)	3,399,300	BROS-今枝だ!	6-3 ④-F
7	ベラボーマン(ニューバージョン)	502,800	SPC-BOZ	クリア
8	アサルト(ニューバージョン)	919,750	NOB-TAT	ノーマル クリア
9	P-47(1P)	4,347,000	HCM-FOX	4-6
10	スーパーリアル麻雀PIII	101,800	不明	

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	374,790	島田	5面
2	獣王記	194,800	須方	3面
3	ベラボーマン(旧バージョン)	183,700	島田	19面
4	ラストデュエル	293,350	時信	6面
5	1943改	3,794,090	尾崎	ALL
6	チェッカーフラグ	420,020	島田	F-1 3
7	上海	646	三宅	
8	コンチネンタルサーカス	5,422,670	今泉	ALL
9	航空騎兵物語	386,400	須方	6面
10	リングの王者	32,600	?	

ゲームハウス999
大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ(2P)	2'20"23	DLF-EXAM TGK&ROU	Bランク協力プレイ
2	ファイナルラップ(3P)	2'21"23	DLF-EXAM FAN&2人	非協力プレイ
3	グラディウスII(ニューバージョン)	3-8	DLF-AMADEUS ZZZ	①-F
4	P-47	842,900	DLF-AMADEUS DIS	いきなり千万?
5	1943改	4,383,210	DLF-AMADEUS ZZZ	全面クリア モビ×4
6	獣王記	376,600	DLF-EXAM ROU	
7	上海	716	大川	
8	航空騎兵物語	558,900	GAK-Ebony Plince	
9	モンスターランド	残6499G	DLF-EXAM FAN	
10	ダッシュ野郎	209,610	GAK-Ebony Plince	クリア NYレース 21位

キャノン最前線 ☆=7
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	1,530,660	GMC-STI(た)	1コイン ALL3キ
2	ベラボーマン	351,900	NAL©	1コイン ALL
3	グラディウスII(旧バージョン)	3,000,200	UUU(た)	エブリ7万 3キ
4	ラストデュエル(1P)	699,400	えくんそんなひどい	ALLクリア御器所店
5	1943改(1P)	3,952,400	TOM	ALL 1コイン 大和撃沈
6	1943改(2P)	6,039,100	TOM&LAY家²	ALL 1コイン
7	UFO戦士ようこちゃん	999,999	UUU(た)	5周目 R4-3 1コイン 3キ
8	P-47(1P)	3,917,500	名人(ZKS)(た)	4-2
9	リングの王者(1P)	5,060,200	FPG-MTS	ノーマル
10	ダッシュ野郎	198,100	FEMC	1コイン ALL

ハイテクセガ表町店
岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	1,858,000	HCS-..A	3-8 ③-F
2	獣王記	569,300	Extreme-メカたいにゃん	ノーマル 全面クリア
3	ギャラクシーフォース	30,000,000+α	CAN'-SAD	ノーマル 面数不明 時間によりストップ
4	ギャラクシーフォースII	3,060,540	CAN'-SAD	イージー 全面クリア 1面スタート
5	西遊降魔録	743,430	ま・めぞん	ノーマル 全面クリア
6	P-47	1,030,000	LUM	ノーマル 1周クリア
7	UFO戦士ようこちゃん	869,700	CAN'-VEL	ノーマル 2周目 3-2
8	ベラボーマン(ニューバージョン)	576,600	HCS-..A	ノーマル 全面クリア
9	バトランティス	522,000	HCS-..A	ノーマル Stage25
10				

ハイテクランドセガ杉本町店
大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォース	8,633,040	ARIX-魔護御門(GCF)	イージー シールド7 10周2面
2	ベラボーマン	386,900	ARIX-川本(A.I)	イージー 全面クリア
3	西遊降魔録	750,850	ARIX-トランプどろぼう	イージー 全面クリア
4	サンダーブレード	5,048,330	ARIX-EXP	イージー 全面クリア
5	チェルノブ	328,650	イーガーMK-R	イージー 全面クリア
6	パドルマニア	102,200	宮本輝夫	イージー 16面
7	ライフフォース 赤	3,217,300	ARIX-チェルノブ&カルノフ	イージー 6周3面
8				
9				
10				

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン(ニューバージョン)	326,900	MNO	R,32
2	ベラボーマン(ニューバージョン)	362,700	ZIE	R,29
3	地獄めぐり	1,030,230	GWK	ボス
4	地獄めぐり	1,038,650	ごりんじゅう2	R,7
5	西遊降魔録	283,290	MYU	?
6	P-47	1,087,900	K・O	R,8
7	レイメイズ	1,828,010	PAS	ノーマル,3キ,ノーエブリクリア
8	地獄めぐり	985,900	・F・	R,7
9	グラディウスII	4周目8面	M.A	④-F
10	アサルト	813,950	ASG-YW	クリア

プレイスクエアスティング
岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォリアーズ	291,070	A.K.D.	
2	ツインイーグル	1,908,300	TECH21-YZF	
3	1943改	2,992,800	TECH21-YZF	全面クリア
4	P-47	1,932,100	EFL	13面
5	グラディウスII(ニューバージョン)	633,300	TECH21-YZF	2-4 ①-F
6	グラディウスII(ニューバージョン)	631,700	A.K.D.	2-2 ②-F
7	グラディウスII(ニューバージョン)	472,900	RÔC	2-2 ③-F
8	グラディウスII(ニューバージョン)	993,400	TECH21-YZF	2-8 ④-F
9				
10				

ヤングプラザ・ジャンボ
大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47	1,812,900	TEG-OYZ	14面
2	ベラボーマン	417,900	MEC-YPKN	1コイン
3	ダッシュ野郎	181,510	DLF-EXAM-FAN	BOS
4	レイメイズ	1,908,990	DLF-AMADEUS-DIS	ノーマル,エブリ無し
5	バーディートライ	-8	H・O	1コイン ホールアウト
6	西遊降魔録	255,970	ODD	
7	航空騎兵物語	1,060,700	TFG-BRA	1コイン ノーミス
8	ファイナルラップ	2'19"90	DLF-EXAM-STR	③人プレイ
9	グラディウスII	2,759,100	DLF-ZTT-T・H	4-8 ④-F
10	地獄めぐり	1,142,160	DLF-ZTT-OYJ	7丁目

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	地獄めぐり	789,640	みっきー	七丁目
2	グラディウスII	1,087,400	SATOMI.I	①-F 2-8
3	グラディウスII	876,600	RNM	②-F 2-4
4	グラディウスII	1,476,000	RNM	③-F 3-4
5	グラディウスII	1,972,000	MINS	④-F 4-3
6	コンチネンタルサーカス	5,555,790	YNM-T.H	日本GP
7	ベラボーマン	359,500	K.N	1コイン
8	P-47(1P)	739,400	NGC-DIO	エリア7
9	アサルト	774,250	ASG-Y.W	1コイン 全面クリア
10	ワードナの森	9,999,990+α	みっきー	1コイン

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	341,000	ZAP	最終面①
2	グラディウスII(ニューバージョン)	329,000	ZAP	最終面②
3	グラディウスII(ニューバージョン)	444,900	P・J XYZ	2-2③
4	グラディウスII(旧バージョン)	739,600	HTM.LAG	2-4④
5	ベラボーマン	292,200	P.J LAY	1コイン 25面
6	アサルト	749,500	NJP[illegible]Nis	1コイン クリア
7	P-47	933,200	P.M LAY	7面
8	レインボーアイランドエキストラバージョン	24,999,990	HTMスイカ	
9	西遊降魔録	269,340	BiG・WEST	5面
10				

ハイテクセガ三宮 ☆=2
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォース	887,690	Extreme-メカたいにゃん	4面 イージー2 5 ダメージシールド
2	獣王記	575,700	Extreme-メカたいにゃん	全面クリア
3	アフターバーナーII	HIT=1432	V-MAX-FRX	1コインクリア
4	西遊降魔録	279,520	Extreme-LIZAD	5面ボス
5	P-47	2,228,000	Extreme-LIZAD	2-7ボス
6	ベラボーマン	420,500	AMEC-YPKN	全面クリア
7	ニンジャウォリアーズ	187,350	Extreme-だいせん	二人同時プレイ
8	UFO戦士ようこちゃん	367,800	Extreme-Artemis	3面後半
9	グラディウスII(ニューバージョン)	2,734,500	Extreme-S.S	④-F 5-4 空母です
10	グラディウスII(ニューバージョン)	1,069,900	Extreme-KAA	②-F 2-8

アスター膳所店
滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	1,441,900	Sgt. Pepper	3-5 ③-F
2	グラディウスII(ニューバージョン)	1,052,500	山路真吾	2-8 ④-F
3	航空騎兵物語	724,600	Sgt. Pepper	10面
4	地獄めぐり	130,210	AMM-大西結花	3面
5	エースアタッカー	JPN 15-0 USA	あすか	
6	レインボーアイランド(EX)	28,519,400	MPY-よしみ	
7	獣王記			
8	リングの王者			
9				
10				

ジョイフルATAGO

高知県高知市愛宕町1-11-24　☎(0888)24-8482

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーリアル麻雀PIII	56,000	L.M.OFF	2周目のかすみのジャンパーぬがした!
2	1943改	4,251,140	長田仙人	しいよいしゅっとできる。ランク16.
3	ツインイーグル	2,274,800	おさだせんにん	しーよい しゅっとできた♡
4	フルスロットル	3分25秒75	どーだ,まいったかいかい	ニトロ5発.70秒.あとはノーマル設定
5	ハイパーオリンピック	4,014,090	APR	ハード.第5回.
6	究極タイガー	4,596,260	ぱんちぃ長田♡	ノーマル.しろ色
7	オペレーションウルフ	412,200	LAY A WAY	2周目の2面
8	レイメイズ	1,415,320	L.M.下痢山.	6機.イージー
9	火激	LEVEL9	明神格二	私が総長だ。
10	ビックイベントゴルフ	−11	SUSHI'S MATUSO-KA&MAC	イージー.18ホール

ビデオゾーン50

鳥取県米子市灘町2-52　☎(0859)22-9748　☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	地獄めぐり	1,363,620	大谷デブ	1コインクリア 6/26
2	アークエリア	3,279,300	MIN	1コインクリア,1P側 6/26
3	UFO戦士ようこちゃん	999,999	MIN	1コイン 2-4話-ボス 6/21
4	航空騎兵物語	992,800	MOD	1コインクリア 6/8
5	ホットロッド	994,157	SEX	42コイン
6	ラストデュエル	636,850	MOD	1コインクリア 6/20
7	グラディウスII	1,385,700	CK.	3-7 ④-F 6/19
8	ベラボーマン	全面クリア	KID.CK.他数名	6/2, 6/13, クリア
9	P-47	1,001,800	APEX-SKY	1コイン8面
10	ギャラクシーフォース	980,990	MIN	DXタイプ 1コイン3面

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22-29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	1,673,200	KAW	3-8 ④-F
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,354,200	KAW	3-4 ②-F
3	航空騎兵物語	997,500	KOREChan	全面クリア
4	ベラボーマン (ニューバージョン)	352,700	HCS-ALES	全面クリア
5	ラストデュエル	475,150	HCS-MPL	2-4
6	コンチネンタルサーカス	6,453,540	SPT	クリア 日本ランク1位
7	レイメイズ	1,708,970	CAN-VEL	ノーマル3機 EVERY無し クリア
8	地獄めぐり	347,350	KAW	5丁目で死亡
9	P-47	1,135,200	EFL II	8面
10				

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	地獄めぐり	978,330	BUI.	ステージ BOS
2	グラディウスII (ニューバージョン)	2,425,100	GMC.DURAN	4周目の8面 ④-F
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,124,200	HOBBIT	3周目の3面 ④-F
4	ベラボーマン (ニューバージョン)	368,300	BUI.	全面クリア
5	ベラボーマン (ニューバージョン)	330,500	POM.	最終面
6	西遊降魔録	266,120	MCLAREN.H	最後のボス
7	P-47	1,159,700	BUI.	エリア10
8	アサルト	697,950	S.L.W.	全面クリア
9	ファイナルラップ (2P)	2'26"43	N.S 400R	同タイム
10	ファイナルラップ(2P)	2'26"43	PIPE LLI.	同タイム

ゲームシティ OZ

山口県小野田市西高泊664-3　☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,200	すえとみだよ	クリア
2	リングの王者	1,001,300	IDA	クリア(1P)
3	地獄めぐり	654,370	K.O	7面
4	西遊降魔録	247,480	POW-HAKUI	3人設定
5	ベラボーマン (ニューバージョン)	313,700	ZUNCHAN	クリア
6	P-47	2,507,600	FDE	16面
7	グラディウスII (ニューバージョン)	1,689,200	MAX	3-8・④-F
8	迷宮島	240,550	ASO	6面入荷1日目
9	ファイナルラップ(2人)	2'27"25	HAR	
10	獣王記	451,200	IDA	5面

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎(0864)21-7585　☆＝17

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェッカーフラグ	545,190	NJP-㋩NiS!!	クリア
2	リングの王者	1,044,500	NJP-㋩NiS!!	クリア
3	ラストデュエル	620,950	NJP-㋩NiS!!	全2周クリア
4	UFO戦士ようこちゃん	921,150	NJP-㋩ KAZUNOKO	2-5
5	ベラボーマン	342,300	HCS-ALES	クリア
6	獣王記	568,800	NJP-㋩NiS!!	クリア
7	地獄めぐり	1,865,880	NJP-㋩NiS!!	クリア
8	ツインイーグル	2,802,200	NJP-㋩AKindO	クリア
9				
10				

モンキーハウス本館　☆＝10

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	地獄めぐり	1,868,630	G.M.C. N.K	1コイン ALL
2	1943改	4,401,940	G.M.C. Q	1P 1コインクリア
3	1943改	4,643,070	G.M.C. NBA&Q	2P クリア トータル
4	功里金団	248,600	IKAPOPO	1コイン 4面
5	ベラボーマン	375,500	G.M.C. まっぷぷ	1コインクリア ノーマル
6	チェッカーフラグ	537,290	G.M.C. FRP FOX-A COM	クリア 全部1位
7	ゴングの王者	3,166,400	G.M.C. NBA&Q	2P クリア トータル
8	ラストデュエル	671,350	G.M.C. N.K	1コインクリア
9	P-47	1000万＋α	G.M.C. N.K	1コイン 10-2
10	アサルト (旧バージョン)	1,042,050	G.M.C. ELS	1コインクリア

WE'LL TALK TAITO高松店

香川県高松市常盤町1-9-1　☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	1,705,800	究極のRUN太郎	④-F 3周8面
2	アサルト (旧バージョン)	791,300	マルコメ小僧	1コイン 全面クリア
3	ラストデュエル	575,100	べぇーしっ君	2周の最終面
4	1943改	4,306,470	マルコメ小僧 (MAX)	1P 全面クリア
5	地獄めぐり	949,180	マルコメ小僧	1コイン 7面
6	航空騎兵物語	541,700	KUKE chan	2周1面
7	ニンジャウォーリアーズ	408,770	EVC-NEM夫	1コイン1P 全面クリア
8	ドラゴンニンジャ	331,700	バッタヤン	1コイン 全面クリア
9	西遊降魔録	750,790	ま・めぞん	1コイン 全面クリア
10	パックマニア	1,703,220	ラッキーマリ	設定3 20面

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	1,223,200	VIP-一面	④-F3周目2面
2	スーパーコントラ	10,642,380	桜下 イッヒヒ	2周目1面
3	地獄めぐり	851,170	平本	7面BOS
4	ダッシュ野郎	187,030	桜下 イッヒヒ	7面
5	A-JAX	1,810,800	篠原マンボー	ALL
6	虎への道	473,170	VIP-大野	ALL
7	F1ドリーム	19P	SSS	8レース
8	アサルト	702,150	平本	ALL
9	ニンジャウォーリアーズ	278,230	(西条)五城	ALL
10	獣王記			

迎夢館スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	西遊降魔録	500,000 500,380	NJP-VAC-DOG NJP-VAC-WAR	(1P) (2P)
2	ベラボーマン	330,530	LUI	21面
3	アサルト	836,450	GMC	全面クリア (11面)
4	ラストデュエル	280,300	NJP-VAC-DOG	1周
5	グラディウスII (ニューバージョン)	1,715,900	J.P	3周目8面 ③-F
6	レイメイズ	330,530	LUI	21面
7	Dr.トッペル探検隊	434,290	KGC・KAZU	ラウンド6
8	地獄めぐり	311,300	H・H	5面
9	P-47	944,000	NJP-VAC-WAR	8面
10	コンチネンタルサーカス	5,215,170	JDA・AHO	1コインクリア 1位

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ッ門2-34　三信ビル2F　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	290,700	HAPPY HEART やすえちゃん	1コイン30面
2	キャプテンシルバー	216,020	シルバーホーク坂口(小)	クリア
3	アサルト	706,450	BIG	Cランク(ハード) クリア
4	ファイナルラップ	2'31"95	おおきに兎はん	1人プレイ
5	P-47	951,500	DRUGSTORE N・F	7面
6	ライフフォース	4,903,800	(不明)	赤
7	オスカー	?	タイトーの申し子	クリアまで 12分42秒
8	モンスターランド	6116ゴールド	死神-yos.	ノーマル6,732,820点
9	シルクワーム	3,576,600	シルクエシディシ FEY-TAS!	ジープの方でR=12
10				

ゲームセンター・スターライト

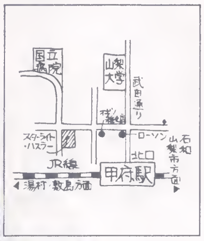
●甲府の新しいお店を紹介するぞ!!

山梨県甲府市に昨年12月末にオープンした〝ゲームセンター・スターライト〟に行ってきたよ。甲府駅からは歩いて5分。まっ白い建物にピンクのフチ取りがしてあって、とってもオシャレー。目印はアイスクリーム屋さんだよ。

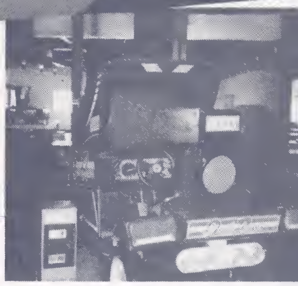
店内は天井の黒い鉄骨がむき出しになっていて、それがクリーム色の壁とピッタリマッチしている。ちょっとスタジオみたいな雰囲気だね。330平方メートルもある店内には大型筐体もの、テーブルゲーム合わせて80台位はある。

2階にあるビリヤード場〝ハスラー〟のお客さんも出入りして、どっちかというとアダルトっぽい。

でも、なんといっても高校生が主流だね。なんでもあるから甲府に住んでいる君、いってみてよ。







●山梨県甲府市朝日5-7-15
●営業時間正午から夜11時まで

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	404,400	FINAL	R33, クリア
2	ファイナルラップ	2'31"93	鬼ゃ〜ず, 王者Pochi	2人プレイ
3	ファイナルラップ	2'30"28	鬼ゃ〜ず, RX-78	3人プレイ
4	ファイナルラップ	2'30"10	鬼ゃ〜ず, RM-まこと	4人プレイ
5	グラディウスII	1,110,100	VFR	2周目8面 ④-F
6	アサルト	713,300	XXX-みやさん	クリア
7	ラビオレプス	4,862,600 4,560,000	鬼ゃ〜ず, 王者Pochi	ノーマル エキスパート クリア
8	ドラゴンスピリット	746,250	生稲由真	クリア
9	ビジランテ	66,180	Mr.X	R-4
10	上海	512	鬼ゃ〜ず, RM-まこと	R-4

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,425,200	Mr.LŌU	3-7 ④-F
2	ストリートファイター	556,900	Mr.JOE	ALLクリア 1P-1C
3	アサルト	350,150	JF6AZX	S-9
4	A-JAX	1,440,300	Mr.ZTT	S-7
5	ビジランテ	69,190	IPA-TN	ALLクリア
6	チェルノブ	332,650	IPA-MN	ALLクリア
7	Mr. HELIの大冒険	637,010	MGP-VEX	ALLクリア
8	ギャラガ'88	1,407,090	Y-HAYASHI	ALLクリア
9	R-TYPE	1,357,300	SJT of E	ALLクリア
10	エンデューロレーサー	22,155,163	IPA-MN	ALLクリア 4'15"71

HI-TECH SEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32−6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	5,168,270	NJP-MGF CAN	1コインクリア
2	忍	455,200	NJP-MGF CAN	1コイン 5-1
3	スーパーコントラ	10,825,760	NJP-MGF KON	1コイン 2-2
4	スーパーハングオン(アメリカ)	6分44秒15	NJP-MGF KON	ノーミス 65.9秒あまり
5	チェルノブ	319,750	HAMASAN	1コインクリア
6	カウンターラン	45,030	DON	1コイン
7	上海	708	タモにいちゃん	4面途中
8	スーパーリーグ	2,988,550	S•S	大リーグにかった
9	獣王記	333,700	NJP-MGF CAN	4面
10	アウトラン	4'39"09	NJP-MGF TKS	Cコース

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市上町3-1 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイメイズ	1,482,920	FX.	標準設定 全面クリア
2	Dr.トッペル探検隊	351,770	うる星狂	1コイン 全面クリア
3	グラディウスII(ニューバージョン)	887,700	名なし	2-4 ③-F
4	ファイナルラップ(1P)	2'32"21	FIGHTER	4周設定 BUGなし
5	アサルト(ニューバージョン)	682,050	FX.	R, 11
6	ドラゴンニンジャ	109,400	名なし	1コイン R, 4
7	ベラボーマン(旧バージョン)	199,300	うる星狂	1コイン R, 19
8	Mr. HELIの大冒険	282,470	名なし	R, 6
9	P-47(1P)	787,700	DARK	R, 7
10	フリーキック	103,300	ゲッター2	R, 9

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト(ニューバージョン)	722,800	AKD.VFR special.	クリア, 残1機
2	ベラボーマン(ニューバージョン)	380,200	HK.special.	クリア, ワープなし
3	グラディウスII(ニューバージョン)	533,000	HK.special.	2-2, ①-F
4	グラディウスII(ニューバージョン)	482,200	HK.special.	2-1, ②-F
5	グラディウスII(ニューバージョン)	810,400	HK.special.	前月と同じ, ③-F
6	グラディウスII(ニューバージョン)	714,800	HK.special.	2-4, ④-F
7	P-47	1,039,800	NGB-㊮ESP	エリア8
8	上海	542	AKD.VFR special.	4面(手詰まり)
9	究極タイガー	3,052,630	中原勇夫	エリア335(2-4)
10	ベラボーマン(旧バージョン)	永久パターンがあるので中止	クリア(HKs, FIN, ..)	「緑のおにぎり」や「ストップ無敵」など

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリアル麻雀PIII	?		カスミチャン 2枚ぬがした。
2	西遊降魔録	765,200	ヤスナリ	悟空 全面クリア
3	地獄めぐり	?	NARU	コンティニュー沢山クリア
4	1943改	4,438,800	KGC-KEN	モビ×0 1P
5	1943改	6,130,790	KGC-HRB ドラエモン	2P
6	アサルト	602,950	KGC-HRB	ALL(EE)
7	コンチネンタルサーカス	6,213,080	富永さん	スタンディングタイプJapan 1位
8	レイメイズ	1,839,020	KGC-HRB	真のエンディング
9	F-1ドリーム	60	横道くん	
10	功里金団	180,800	ドラエモン	烈牙に2秒死

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992 ☆=16

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ(2人)	2'16"35	G.M.C. HSA& G.M.C. MIE	標準設定, 記録25日
2	ファイナルラップ(3人)	2'16"61	HSA&MIE&NOM	標準設定2セットになりました
3	ファイナルラップ(4人)	2'14"81	HSA&MIE& NOM&MSL	標準設定, 金欠続出
4	チェッカーフラグ(イージー)(ノーマル)	556,070 544,140	C.M(ヒゲピン) Sniper-NOM	クリア, ヒゲピンかせぎあり, クリア, シャーかせぎあり
5	レイメイズ	2,140,380	Sniper CYGNUS-NAMI	クリア, もちろん鏡なし, 標準設定
6	獣王記(1人)	567,700	MJN(名人)	1クレジット クリア, 標準設定(点数優先)
7	ベラボーマン(ニューバージョン)	429,700	Sniper-ALTHEA	クリア, かせぎあり
8	1943改(1人)	4,332,130	G.M.C.MIE	クリア, モビ×2 他クリア者数名
9	地獄めぐり	1,958,820	Sniper-MIU	クリア, 1up×1 1ミス, 他クリア者ALT
10	ラストデュエル(1人)	672,500	Sniper-MIU	全2周クリア 残6, 他クリア者MSL

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストデュエル	469,990	中原 勇夫	2-3
2	ベラボーマン	171,900	長刀 勝	18面
3	P-47	911,000	沢山 弘幸	8面
4	A-JAX	1,475,800	中島 稔	50円=2ゲーム 全面クリア
5	ストリートファイター	539,000	片岡 正嗣	全面クリア
6	アサルト	408,900	中原 勇夫	R-9
7	ストリートファイター	548,100	山下 憲一郎	全面クリア
8	スーパーハングオン	35,759,590	山下 邦人	5'12"88 ジュニアコース
9	アウトラン	44,392,870	友田 精作	4'52"59 デュアルウェイ
10	バブルボブル	2,259,870	吉野 正志	55面, 1P 50円=2ゲーム

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の認印・または、記入者の印が無い場合

②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。

④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。

⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意下さい。

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967 ☆=7

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	3,542,000	NJP - MGF - NYA	6-8 ④-F ベリーハード
2	グラディウスII(ニューバージョン)	2,174,000	NJP - MGF - NYA	4-8 ③-F ベリーハード
3	グラディウスII(ニューバージョン)	1,502,100	NJP - MGF - NYA	3-8 ①-F
4	地獄めぐり	1,151,210	NJP - MGF - EVE	5万, 15万, 50万 EVERY ボスラウンド シーン4
5	ベラボーマン	257,200	NJP - MGF - TAKO	1コイン24面
6	アサルト(ニューバージョン)	747,350	NJP - MGF - TARAKO	1コイン R,EE
7	アフターバーナーII(点数部門)	319,506,840	NJP - MGF - 渕野	1コイン 23面クリア
8				
9				
10				

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぶたさん(1P)	320,120	高井良 隆	9面第16位
2	迷宮島		スコア募集受付まで	
3	ラビリンスランナー	143,140	松園きいちろう	7面
4	グラディウスII(ニューバージョン)	516,400	堤 継治	2-1
5	火激	9人目	ファイティングまつもとさん	全面クリア
6	シティボンバー	1,093,255	藤野さん	10面
7	ラストデュエル	378,150	中原 勇夫	2-2
8	キック&ラン(1P)	ポイント24	小松大	全勝
9	ソニックブーム	246,050	中原 勇夫	6面
10	レインボーアイランド	14,250,680	原田 孝徳	全面クリア

頑張ったぜコーナー

●先日編集部の人間と名古屋へ遊びに行ってきました（車で）。SPY大和の運転は心もとなかったけれど、楽しい旅行でした。今度は仙台方面にでも……。

（GOD）

●迷宮島の攻略では、頭が溶けるぐらい考え込んでいたけど、発売日から3日目で1コインクリアとは。しくしく。迷宮島Ⅱってでるかなあ。

（ずるずる）

●長い間お待たせしました。（彩色コンクールの発表のことです。）本当にごめんなさい。ところで、東京都の小杉君のハガキはホワイトがはがれてしまって使えませんでした。

（野村流紋）

●そろそろ本格的な夏になってきました。僕の1年中で一番好きな季節なのでいろんな面で気合が入ります。という訳で仕事も一生懸命がんばるぞォー!!

（ニワトリがライバル VAX）

●今号「WE LOVE VGM」でご紹介したレコードもう耳にした人もいらっしゃると思います。そのレコードに限らず、私の思い出に残るゲームミュージック、私の好きなゲーム音楽、また、レコードを聞いた感想など、なんでもきかせて下さいね。お待ちしております。

（静華）

●前号のぐらつうタイムスのニューバージョン（もちろんパロディなんだけど）の件で編集部に問い合わせが相次いで、雑君先生も目を白黒させていました。よく読んでもらえると、冗談って分かるんだけど…それにしてもあわてんぼって大勢いるんですね。

（ロッキー栗原）

●世界が動き人類が数々の問題にぶつかる今、オイラはいったい何してんだよ、まったく…という考えがくろすあうとした。せ・ら・びぃ！

（常識って大切だよね・漢）

●今月の漢栗（ハングリー）コンビのアイランドはどうでしたか？ 2人ともずいぶん苦労したみたいだけど、まだまだ甘い！ ところで、先日暑いので部屋の窓を全開したら、隣のアパートの㊉さんと目があってしまった。これで少しは涼しくなる！？（御）

●ベラボーマンの攻略記事いかがでしたか。このゲームも末長く遊びたいですね。私はグラディウス、サラマンダも1年以上たってからやり始めました。グロブダ1COIN 1～100面クリアした人も出たらしい。（FIS）

●やはり、時代はチェルノブを必要としている。このゲーム、あの展開といい、悲惨なエンディングといいなかなかいい味が出ている。みんなで盛り上がろう。（"情"）

●7月上旬に、SPY大和の車で名古屋へ行ったんだけど東名高速でのベンツ野郎とライトバン野郎の車間距離1mの攻撃は怖かった。まあ、生きて帰れてなにより。

九州行きは取材も兼ねる予定。その時はよろしく。

（悠理）

●1回抜けた私の講座もの、今号から復活。来号はうまくなる法を再び。乞ご期待。

（ぜんじ）



次号（10月号）は8月30日発売

●宿題忘れて ●火曜日ナノダ 担当編集長・GOD鈴木

正義の味方、ゲーメスト攻略を受けてみろ！

ギャラクシーフォースⅡ

ロストワールド／地獄めぐり

●ゲーメストがダメならダーメスト!! よろしく。

GAMEST 9月号

■昭和63年9月1日発行 第3巻9号通巻24号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印 刷 耕文社

雑誌03659-9

◆編 集
御旅屋喜久 山河悠理 大和和大 ああるじいぶう 漢炎剣
GOD鈴木 石井ぜんじ 鈴木炎 C・C 栗原桃郎 Z-BOY
T・J APAPA YOU.A Joe山田 PON FIS 植村伴北
POP小玉 U・V ずるずる 小林静華 バイオ
萩原祐四郎 高橋己代子

◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画
古本如洋 松川由雄 AGC

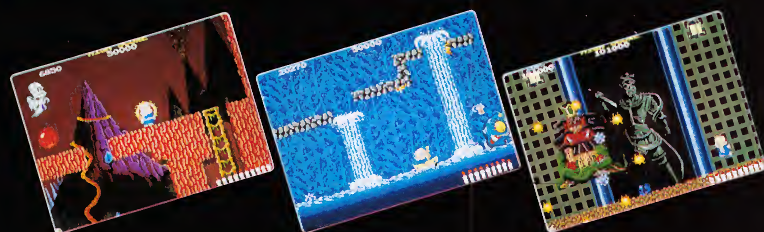
功里金団
KURIKINTON

続々ゾクゾクのタイトー・ゲーム

地獄めぐり







時は世紀末——。
アメリカ政府を脅かす集団がはびこる時代となった。
拳法の達人“功里金団(くりきんとん)”よ。迫り来る強敵(武道家、摩拳士)をなぎ倒し、アメリカの危機とさらわれたクリス親子を救え!!



ナント、地獄が舞台のアクションゲーム。地獄の七者、鬼、化け者をやっつけながらの地獄めぐりの旅。
果たして覚蓮坊(かくれんぼう)(東仙坊(とうせんぼう))は、
地獄の平和!?を取り
戻せるか…。





楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611

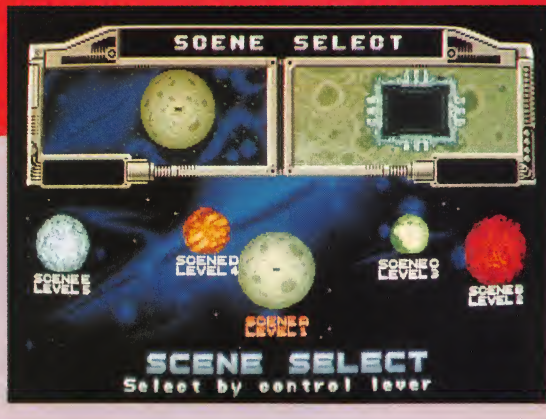


C面の前半。飛び上がる準備中のイカ達。



C面の前半。のびる敵、広がる敵と種類も豊富！

これがセレクト画面。



超進化!! フォースII

あの3Dシューティング体感ゲームに新バージョンが登場！

前作を上まわるゲームとして期待大だ。

バージョンIIが出たゾ

予想どおり「GFII」が発売された。Iに比べると、ゲーム性、画面などが比べものにならないほど良い出来になっていると思います。

Iをある程度PLAYしていて、操作性に慣れている人ならば、すぐにうまくなると思うので、まずプレイしてみよう（PUSH、PUSH、押してですね）。

ここが変わった Iとの相異点とは？

操作方法などについては、Iと同じなので、IIになって変わった点を強調して書いていきましょう。

①シーン数の増加

4シーンから6シーン構成になり、さらにシーンによっては従来1シーンが1つのエリアでしか構成されていなかったのが、1シーンが2つのエリアで構成されるシーンもできた。

②シーンセレクト

スタート時に、全6シーンのうち、最終面を除く5つのシーンの中から1つを選択できるようになった（2シーン目以降は自動的に決まる）。

③ミサイルの強化

Iでは1発ずつしか発射できなかったが、IIでは通常4発、パワーアップ時には最高6発まで同時発射可能になった（アフターバーナーのホーミングミサイルと同じ）。弾数は無限です。

④キャラクターの増加

超巨大戦艦、龍巻、岩蛇など豊富にある。

⑤新サウンドと音声合成

洞窟内部で「ライトターン（右へ曲がる）」や「レフトターン（左へ曲がる）」といった指示が音声で出るようになった（矢印も画面上に出るから分かりやすい）。

大きく変わった点は、こんな感じです。

①についてですが、最終面を除く、5つのシーンを全てクリアすると、最終面に行くことができます。

②についてですが、ゲーム途中でシーンセレクトすることはできません。

③について、照準が敵をきちんとLOCK ONします。



A面の前半。何機も連なって飛んで行く宇宙船。



A面の洞窟。ちょっとしか曲がらないカーブがくせもの。



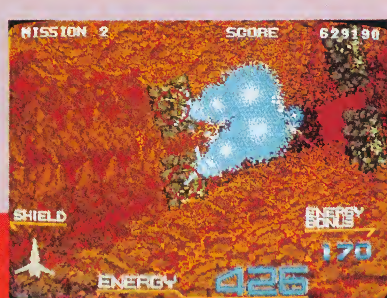
B面の前半。プロミネンスが倒せるようになったゾ。



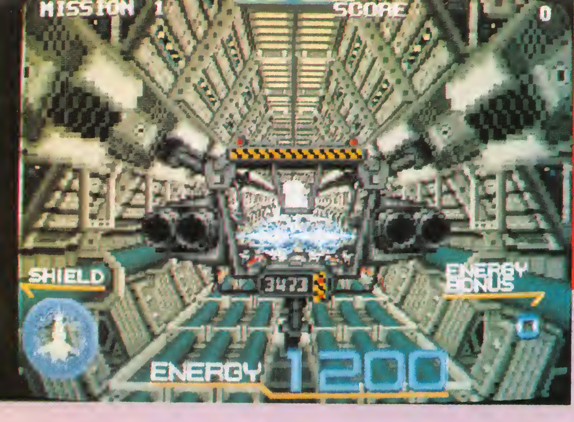
E面の洞窟。大広間には出撃前の敵がズラリ。



E面前半。上空には超巨大船艦がいる。



B面の洞窟。Iに比べて、長く、複雑になっている。



これが新しい5面のスタート時の画面。カッコイイ!



D面の最初。竜巻が待ちうけているよ。



C面の中間。両側に滝。波打つ敵は必ず倒そう。

やはり出たぞ! ギャラクシー



D面の洞窟。中にはこんな敵もいるよ。

よーく覚えとこう　その他もろもろ

●ENERGY
プレイヤーの持ちエネルギー量は、「SHIELD」がある場合は、タイマーのみで減少(スロットルの吹かし具合によって減少分が変化する)し、「SHIELD」がない場合は、タイマーによる減少分に加えて、衝突や被弾によるダメージ分も減少する。

●SHIELD
自機をダメージから保護する透明のバリア。一定量の値を持っており、ダメージを受ける度に、その値が減少していく(画面上のシールドの色が青→黄→赤と変化する)。シールドは一度消えたら、復活しません。

●エネルギーボーナス
敵を破壊すると画面中の「ENERGY BONUS」表示部分に加算されていく。中間ポイントクリア時(1シーンが2エリアで構成されている場合のみ)またはシーンクリア時にその合計がエネルギーボーナスとしてエネルギーに加算される。破壊した敵の種類によって、与えられるポイントは異なります。

引きこまれちゃう　シーン構成＝全6面

SCENE A
人工惑星のシーン「メガリオン」

まず、宇宙空間での戦いです。前から出てくる敵は確実にロックオンして倒そう。前半に出てくる大型戦艦はミサイルで壊せるよ(50ポイント入る)。エネルギーボーナスをバリバリ稼ごう。

惑星内部に入ると、Iと大分変わっているのがわかるでしょう。通路が少し複雑になっていますが、砲台を確実に倒しつつ進みましょう。

通路は広いので、ほとんどハイのまま進めますよ。

SCENE B
火山惑星のシーン「アシュタル」

火山のシーンですが、Iと違って火の蛇がミサイルで撃てるのです。火の蛇を壊すと残骸が落ちてくるので注意。

洞窟内部は指示に従っていけば大丈夫。砲台は壊していこう。ただし、通路が二股にわかれている所は音声での指示がないので気を付けよう。

SCENE C
植物惑星のシーン「マルクランド」

敵は生物が多いです。地上物に当たらないように進もう。伸びるサボテンや壊せない敵はよけた方がいいでしょう。

ずっとハイで撃てるものだけ撃って逃げよう。

SCENE D
砂の惑星のシーン「サラ」

竜巻やくもの巣などが出てきます。ロボットを倒そう。すぐに洞窟です。指示に従って、すばやくクリアしよう。

SCENE E
雲の惑星のシーン「オルセア」

新しく入った面です。雲が多くて視界が悪いのですが、ミサイルで早めに敵を壊せば大丈夫。輸送船は必ず倒そう。

要塞内部や洞窟には起伏があるので注意しよう。

SCENE F
異次元空間「ハイパースペース」

とうとう最終面。ワープしてこの空間に入ると、パイプ状の地形の後、「第四帝国」の本拠地へ向かう。その先は自分で確かめてね。

今後に期待!!

今月は軽く紹介しましたが来月はくわしく攻略します。

Iをやっていなかった人でも、IIはとっつき易くて気軽にとりくめると思うので、是非PLAYしてみよう。少し値が張るけど、やってみる価値は十分にあるよ。

(ああるじいぶう)



F面の後半。中枢部への長い通路が続く。



F面の中間。パイプ状の地形。上にいた方がいい。



F面の初め。異次元空間へ。

おとされる前におとせ

メルヘンメイズ

Ⓒ㈱ナムコ


ハァーイ。あたしの方が高いわヨ。

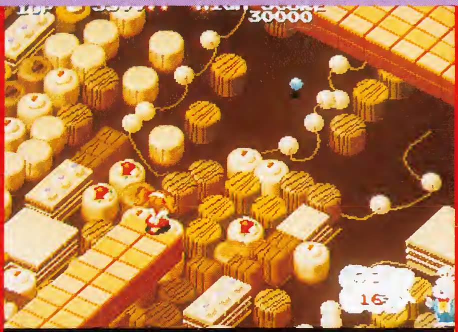
最近のナムコは絶好調だ。
期待の最新作はファンタジーゲームの決定版!!



無敵も永パ防止には勝てません。



1面のボスキャラ。



そ…そんなバカな…。



ゲェー。なにすんねん。



そこのけ、そこのけうさぎが通る。

女の子　アリスの物語

絵本や童話、それに不思議なことが大好きな好奇心いっぱいの女の子アリス。

そんな彼女のところへ、ある晩、なんと鏡の中から1匹のうさぎが助けを求めて飛び出してきました。

うさぎの住んでいた鏡の国が悪い女王とその手下達によっておそわれ、鏡の中の国々を征服してしまったのです。

この危機を救えるのは、愛と勇気と夢を持った子供だけ。

ほとんど、むりやり？に鏡の中へ吸い込まれてしまったアリス。助けるといっても武器はシャボン玉とストローだけ。どうしよう！

しかし、そこはアリス。もちまえの正義感と好奇心でガンバッちゃう!!

だけど、やっぱり女の子。恐い目にあって泣いちゃうこともあるかも。そんな時は、力をかしてネ♡



背景に見とれているヒマなし。



ナナメに落とせ！



これはつらい。



メトロクロスの世界。

操作方法

8方向レバーと2ボタンでアリスを操作します。

♡**ショットボタン**…アリスの持っているストローからシャボン玉が発射されます。

連射もききますが、ボタンを押し続けることにより、シャボン玉は大きくふくらみ、はなすと発射されます。

この時のシャボン玉の大きさにより、そのパワーも違ってきて、大きいほど破壊力(押し出す力)があります。(ただし、押し続けているとシャボン玉は自然に破裂してしまいます。)

♡**ジャンプボタン**…フロアからフロアへ飛び移ったり、敵弾や障害物を飛んで避けたりします。ジャンプ中はシャボン玉は出せません。

以上の操作方法でプレイヤーをコントロールし、敵を押し出しながら進みます。

各フロアの最後にはボスキャラが待ちうけており、これを倒すとラウンドクリアとなります。なお、ボスキャラに限っては、押し出すというにはあまりにも大きいため、ダメージを与えて倒すということにします。

基本的には、フロアから落ちたり落とされたりしたらミスとなり、敵や敵弾に当たってもミスにはなりません。が、それ相当の障害になります。

♡**敵に触れた時**…ジャンプもレバーもきかなくなります。弾を撃って間をあけて逃げて下さい。

♡**敵弾に当たった時**…一定距離はじき飛ばされてしまいます。

なお、各面に制限時間が設けられていて、タイム切れもミスとなります。



ほとんどのアイテムは時間で効力を失います。



2面のボス。何者なんだ一体？

HOW TO WIN

まず初めにことわっておくことが少し。

ゲーム内容上の「前進」はグラフィック上では「右斜め上」であり、レバーを入れる方向も同じです。

「タテ」「ヨコ」「ナナメ」はあくまでも「ゲーム内容上」に基づいて使いますので、念の為。

いくつかアドバイスを。

●**敵はナナメ方向に押し出す**

進行方向に敵を押し返しても、とりあえずその場しのぎにはなりますが、最終的な解決にはなりません。先手必勝す。ナナメ方向にビシバシ敵を押し出すこと。

●**敵の群れにつっ込まない**

よっぽど慣れているか、時間が足りない場合以外は、無理に敵の中に飛び込まないこと。

基本的に敵は自機と同じ地続きの床上でないと攻撃(体当たり等)してこれないのに対し、プレイヤーは離れた床越しにシャボン玉で敵を落とせる訳だから、プレイヤーに有利な点を活用すること。

●**移動床を活用する**

移動床上から、向こう岸の敵を落とすのも、もちろん基本なのだけど、移動床上にいると、バキュラ等の空中物に当たってはじき落とされる危険性があるので要注意。

又、移動床上で垂直にジャンプすると、着地する時床がない、ということがあるので、むやみにジャンプしないこと。

●**アイテムの位置を覚える**

どの箱に何が入っているか決まっているので、ちゃんと覚えておくこと。

特に、ふうせんは1UPみたいなものだから、必ず取りに行くこと。ちなみに、ふうせんは面クリアで効力が消えるけど、時間切れで死んだ後はちゃんと残っています。

無敵のうさぎは、どうしても必要な所以外は無理に取りに行かないこと。かえって時間が足りなくなって困る場合があります。

●**ライン合わせを極める**

このゲームの当たり判定は床の上の影です。敵キャラと自機が重なっても、影が交わってなければ、ぶつかったことにはなりません。自機の影を見ながらプレイして下さい。

今月は以上です。なお今回の取材は開発バージョンで、発売バージョンとは多少異なるはずです。

とにかくグラフィック(特に背景)がこっているゲームです。アリス・ワールドを存分に楽しんで下さい。

(GOD)

迷宮の謎を解け!!

魔魁伝説

一見ジミそうなゲームに見えるけれど、自分でプレイしてみると…それがおもしろいのだ。このゲーム、見ているだけじゃ分からない。アーケード版ロールプレイングゲーム。



タイトル

ゲーム内容

このゲームは、アクションゲームというより謎解きの要素が強いロールプレイルグ風の味付けがしてあります。つまり、カギを集めて宝箱を開けたり、落ちているお金を拾ったりします。そうして、SHOPに立ち寄って、いろいろな武器、情報を買ってパワーUPしていなければいけません。

また、パワーUPするだけでなく、カギを見つけないと面がクリアできなかったり、最終面クリアのためには毎面パスワードを集めていく必要があります。

このように、各面で謎を解いていかないとクリアできないようになっていて、それがこのゲームの面白さの最も大きな部分だと思います。

もちろん、アーケードゲームなのでじっくり遊ぶということはできず、各面ともタイム内に脱出しなければいけません。しかし、その分、アーケードゲームらしいキャラクターの良さやアクションの面白さが充分加わっていると思います。

アーケードゲームのアクション、ロールプレイングゲームとしては過去にいくつかのゲームがありましたが（イシターの復活など）その中でも劣らない良いできになっていると思います。

ストーリー展開

舞台は中世ヨーロッパを思わせるファンタジーの世界です。いわゆるロールプレイングの世界によく使われる、イギリスのファンタジーの世界と言っていいでしょう。

プレイヤーは〝正義の剣士〟だそうで、魔魁ウイザードに連れ去られた王女を助けるべく、ウイザードの居城、「悪魔城」を目指してモンスターや魔物と戦っていきます。

悪魔城に行く途中には、森や人骨の森、小人の村、頂きの河、人面の館など、複雑怪奇な立体の迷宮を乗り越えていかなければいけません。そうして、最後には悪魔城でウイザードと対決することになります。

お金の集め方について

お金は、画面上に置いてある宝物を取るか、宝箱を開けると増えます。通貨の単位はジェムです。

宝物にしろ、宝箱にしろ、マップ上のすぐ見つかる場所に置いてあるというわけではありません。マップは立体的になっているので、ただまっすぐ進むだけではお金が見つかりません。

それなので、例えば木の上に登っていったりすれば、木のてっぺんにカギや宝物が隠されているわけです。特に、宝箱の場合は一度に手に入るお金は多いですが、カギはたいてい離れた所にある場合が多いのです。

カギはSHOPにいって、巻物を買ったりすれば場所を教えてくれることがあります。

SHOPについて

まず、店への入り方ですが、店の前でしゃがむと入ることができます。

店に入ったら、持っているお金の範囲内（左下のマス目の中に表されている数字が持ち金を表示している）でアイテムを買いましょう。

また、アイテムを買うだけでなく、有益な情報を店の人が教えてくれることもありますよ。（これは大きなヒントになったかも。）

アイテムについて

★ナイフ…飛び道具であるナイフが投げられるようになる。飛び道具の中では威力は最も低い。

★オノ（アックス）…ナイフの2倍の攻撃力を持つ。

★ダブルアックス…2連射のアックス。飛び道具の最強。

★ソード…剣の攻撃力がUPする。一時的に攻撃力が上がるものもある。最強のソードは「魔剣」で、後半の面に隠されている。この剣に限っては店で買うことはできない。

★シールド…敵の弾を防ぐ。それぞれ耐久力が決まっている。最強のシールドは〝魔の楯〟で何発でも敵の弾を防ぐことができる。（攻撃中は防げない）この楯に限って店で買うことはできない。

★ブーツ…ジャンプ力がUPする。

★薬…体力が回復するものや一定時間無敵になったり、ジャンプ力がアップするものもある。

★ハネ…レバーを上に上げると空中で浮遊できる。後半の面では、絶対必要な場所があるので必ず手に入れないといけない。なお、ニセモノがかなり出回っているので注意する必要がある。

★巻き物…情報が手に入る。値段が安いうえに非常に貴重な情報が手に入るので必ず買っておこう。ただし、値段のない巻物には注意。

簡単に紹介してきましたが、このゲームはアーケード版のロールプレイングゲームとしては非常に良くできているので、ぜひやってみて下さい。ファミコン、その他でロールプレイングの面白さを知っている人には、充分楽しめるゲームになっていると思いますよ。

（ぜんじ）



SHOPの中。巻き物は情報を教えてくれる。



首をとばしてくる敵。背後に悪魔城が見える。



木の上にカギが隠されている。



ちからのくすりは一定時間無敵になる。



ここに来るには頭を使わないと。



１面のボス、といっても女の子だが。



小人のじいさんが何か教えてくれるかも。



このショップではブーツも売っている。



マジシャンは強敵だ。



この店ではろくな物を売っていないぞ。



３面は滝のシーン。落ちると死んでしまうぞ。



２面ボス。無敵状態でくれば簡単だ。



これは人骨の森のボス。だんだんデカクなる。



ウイザードの肖像画。意味深だ。



城の中にはいろんなワナが隠されている。

彩色コンクール

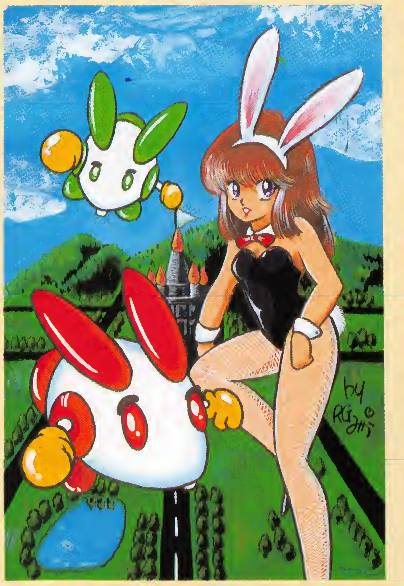
選者 野村流紋

第5回 受賞者発表

どっかーん、と半年以上もお待たせしてしまった、彩色コンクール受賞者発表です。いやー、ごめんなさい。みーんな私が悪いのです。みんな、見捨てないでね。

彩色コンクールは、みんなの希望があれば再開しますが、希望の声が無いとどうなるか分かりません。みんな、応援のお便りをちょうだいね！

金賞
該当作品なし



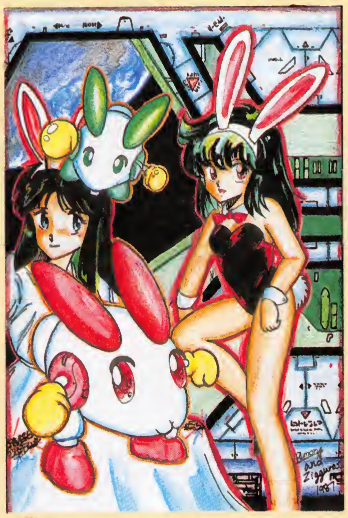
銀賞
PN　RGみかさん(広島県)
評 実力派ですね。あえて絵を変えてあるのが面白い。



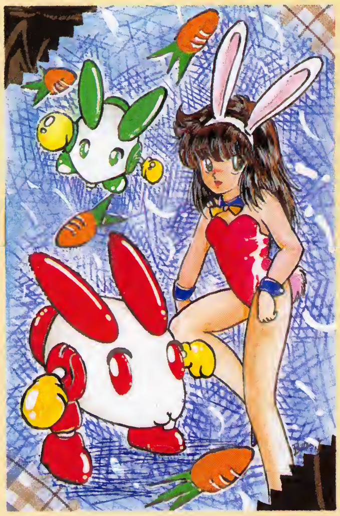
銀賞
PN　里中ひろさん(愛媛県)
評 なんとも派手な仕上がり。女の子ならではの感性か？



特別賞
PN　娯楽王君(神奈川県)
評 何というか、まあ、セル画です。



銅賞
PN　ジグラット君(神奈川県)
評 彼も常連。佳作狙いだそうですが、銅賞です。



銅賞
名本玲子さん(福岡県)
評 すっかり常連。それにしても上位3人が女性とは…



入選
諏訪優二君(埼玉県)
評 自分の世界を作っている。私が言うことは何もありません。



入選
東野寛和君(愛媛県)
評 王様が後ろにいるパターンでは一番目立ちました。



佳作
PN SPLASH小町さん(北海道)
評 今回は本当に女の子の当選者が多いなー。



佳作
伊藤英展君(東京都)
評 よく分からないけど迫力に負けました。



佳作
PN DON CHAN(愛知県)
評 雪景色にしてきたのは君だけでした。



TM
© CAPCOM
LOST WORLDS
カプコン
CPシステム
第一弾
今日こそ息の根を止めてやるぜ!!
破壊神にして魔の創造主、天帝「バイオス」。
彼の生みだした8邪悪神は、あらゆる文明を
滅していった。最後まで抵抗を試みた人族の
都市も完全に破壊され、今ではダストワール
ドと呼ばれる廃墟となってしまった。
しかし、人々の無念のオーラはこの地に2人
の超戦士を誕生させた。
5ステージともなると、敵も強い…
が、さらに強力な武器を買って
戦闘開始!!
数画面に及ぶ巨大な敵を次々に
倒せ!目指す天帝まであと1歩!?
こんな所でヘバッてるようじゃ
打倒天帝なんて夢のまた夢!

ゲーメスト 9 NO.24
昭和63年9月1日発行(毎月1回1日発行,
第3巻第9号通巻24号
昭和62年5月6日 第3種郵便物認可
編集人兼発行人加藤 博
発行株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円
(送料60円)

雑誌03659-9